THE BACKSTABBER

NR: 11 **februar 1992**



«Dyret i Johannes' Åpenbaring» slik det gjengis i Olavsbibelen. Ola Hansson malte «Draken med syv hoder» på slutten av 1700-tallet eller begynnelsen av 1800-tallet. Norsk Folkemuseum.

28.40 R
15.30 R
15.00 R
6.00 S

Spilleder:	**Borger Borgersen**
	Bølerskrenten 24
	0691 OSLO 6
Telefon:	**02-488489 (08-16)**
	02-278347 (16-24)
Personsøker:	**096-98623**

Innleveringsfrist for neste trekk: 28. februar 1992

LRM - Fra, Ven, Milan

INNHOLDSFORTEGNELSE

LEDER

Velkommen til 11. nummer av "THE BACKSTABBER".

Denne gang starter jeg opp Arab-Diplomacy. Reglene er offentliggjort i dette nummeret. Det skal bli spennende å prøve ut denne varianten. Jeg ønsker gjerne lesernes kommentarer på denne. (Det er mulig å starte flere Arab-Diplomacyspill dersom interessen er til stede).

Trond Botnen har laget et nytt forslag til ratingsystem for Diplomacy. Jeg ønsker tilbakemelding på dette systemet. Hvis ikke det kommer store innvendinger, vil jeg velge å benytte Tronds ratingsystem. Ratingmaster vil bli Trond Botnen.

Machiavelli vil starte opp neste gang. Reglene er publisert i dette nummeret (kartet vises i neste nummer). Spilleder for Machiavelli vil bli Trond Botnen.

Øystein Flø har skrevet en liten artikkel om det nye medlemmet i den norske EF-debatten, nemlig dyret fra Johannes åpenbaring (jamfør utsagn fra Arthur Berg med flere). Har virkelig Arthur Berg rett i at EF er forløperen til antikrists rike??? Er du livredd for at dommedag er nær? Les isåfall Øystein Fløs artikkel.

Det skal kåres skandinavias beste spillfanzine 1991. Du kan også være med å påvirke hvilke fanziner som kommer høyt på listen. Se artikkelen om Skandinaviska Fansinpollen av Per Westling.

Jeg ønsker også å starte opp en helt ny type spill for Backstabberleserne. Spillet heter UNITED og er et spill hvor du er en fotballmanager. Du er manager for et lag i en forballserie og en cup. Laget ditt består

fra 11 til 20 spillere som du har ansvar for å trene. Du må også velge ut beste lag til hver kamp. Det er også mulig å kjøpe og selge spillere. Spillet er meget enkelt å lære. Det tar liten tid for spillerne å skrive inn trekk for laget. UNITED er imidlertid ikke så avhengig av flaks som Tennis. Valg spillerformasjon er meget viktig i UNITED (3-5-2, 4-4-2, 4-3-3, 4-2-4 osv.).

UNITED spilles i Dipsosis, Lepanto 4-ever og Ad Arma ! med stort hell. UNITED er opprinnelig laget i England og siden modifisert i Tyskland. UNITED har vært kåret til beste postspill i Tyskland og England.

Da det krever endel arbeid av meg for å skrive regler og så videre, vil jeg først høre lesernes interesse for et slikt spill i The Backstabber.

Jeg vil starte opp UNITED i neste nummer (offentliggjøring av regler) av The Backstabber dersom jeg får en 8-10 henvendelser om interesse for å være med. Ta gjerne kontakt dersom du ønsker detaljer om reglene.

Tilslutt har jeg noen alvorsord å fortelle leserne av The Backstabber. En del spillere slutter plutselig å spille Diplomacy postspill. Det er påfallende at de slutter når det begynner å gå dårlig. Spillere som slutter ødelegger mye for de andre spillerne. Dette er et problem som man må gjøre noe med. Har leserne noen forslag ??

For å vurdere om du er en av dem som vil ødelegge moroa for de andre andre spillerne, kan du forsøke å svare ærlig på følgende spørsmål:

1. Er Diplomacy gøy ? Ja ☐ Nei ☐
2. Aksepterer du at du ikke alltid kan vinne ? Ja ☐ Nei ☐
3. Tåler du å bli backstabbet ? Ja ☐ Nei ☐
4. Synes du det er forkastelig å slutte å spille når man innser at man ikke kan vinne ? Ja ☐ Nei ☐
5. Klarer du å la være å hevne deg på en spiller som har backstabbet deg i et tidligere spill ? Ja ☐ Nei ☐
6. Greier du å unnlate å ta det personlig dersom du blir lurt i et diplomacyspill ? Ja ☐ Nei ☐
7. Lar du være å falle for fristelsen til å starte å sabotere et spill hvor du har blitt ydmyket av noen av de andre spillerne ? Ja ☐ Nei ☐
8. Er du enig i at et Diplomacyspill kan være morsomt selv om du ikke kan vinne spillet ? Ja ☐ Nei ☐
9. Forstår du den enkle statistikken som sier at du i gjennomsnitt kun vil vinne et av syv spill ? Ja ☐ Nei ☐
10. Godtar du at du må spille Diplomacy noen ganger før du kan regne med å gjøre de erfarne spillerne rangen stridig. Ja ☐ Nei ☐

11.Har du såpass pågangsmot at du ikke gir opp som nybegynner selv om det bare går dårlig ? Ja ☐ Nei ☐

12. Synes du det er en dårlig unnskyldning å si at man ikke lenger har tid til å spille Diplomacy postspill når spilleren kutter ut i et spill som nettopp har begynt å gå dårlig for spilleren ? Ja ☐ Nei ☐

13. Synes du et postspill blir delvis ødelagt ved at noen spillere plutselig slutter midt i spillet ? Ja ☐ Nei ☐

Rett svar på samtlige spørsmål er JA.

Antall rett:	Kommentar:
13	Du er en drømmespiller for en spilleder. Det er en stor glede å ha deg med.
11-12	Du vil sannsynligvis ikke skape noen problemer. Du kan trygt spille videre.
7-10	Kanskje du ikke passer til å spille diplomacy. Tenk deg nøye om du er bedre tjent med noe annet.
1-6	Du bør snarest gi spilleder beskjed om at du vil slutte å spille diplomacy. Du gjør deg selv og alle andre en stor tjeneste ved å slutte nå. Du kommer til å slutte før eller senere allikevel.
0	Hvordan klarte du i det hele tatt å melde deg på et diplomacyspill ??? Ring straks til spilleder og fortell at du ikke er egnet til å spille diplomacy.

NB: Disse spørsmålene er helt uformelle. Svarene skal ikke sendes til meg. Spørsmålene er ment som en test for deg for å se om du egner deg til å spille Diplomacy. Du får tolke kommentarene som du selv ønsker. Jeg kommer ikke til å skvise spillere som scoret lavt. Du får selv trekke konklusjonene.

Hilsen Borger Borgersen

SVARTELISTEN

Spillerne som står i fare for å ikke får The Backstabber mer vil stå på svartelisten. Grunnen til at en spiller havner på svartelisten er at han enten ikke har levert inn trekk siste gang eller at han har overtrekket spillkontoen.

Følgende spillere har den tvilsomme æren av å havne på denne rundes svarteliste:

Kjartan Bergslid, Erik Fossen, Torkil Evensen, Heikki Holmås (innvilget kreditt dette nummeret), Kristian Flørenes, Pål Kristen Hansen, Espen Kittelsen Sandvik, Joakim Kosmo, Raymond Mikalsen, Edward Sejerstedt Bødtker, Jon Arne Vilbo

Disse spillerne vil ikke få neste nummer av The Backstabber dersom de ikke sørger for at sin spillkonto kommer på pluss.

VENTELISTEN

Følgende spillere er registrert på venteliste for spill som vil starte opp snarest:

Machiavelli: Fredrik Ørlyng, Anders Færden, Inge Kristoffersen, Torbjørn Oksefjell, Halfdan Grangård, Lars Roger Moe, John Særeseth. (1 ledig plass).

Gunboat: 7 påmeldte. (Starter opp neste gang).

United (fotball): Ingen påmeldte. (Mange ledige plasser).

Dersom du ønsker at det bør startes opp andre spill, kan du ta kontakt med spilleder og jeg vil sette spillet opp på ventelisten. Så får vi se om spillet blir fyllt opp.

Jeg trenger dessuten stand-ins. Meld deg på som stand-in dersom du er interessert.

SKANDINAVISKA FANSINPOLLEN 1991

Eftersom postspelhobbyn i Skandinavien har tagit ordentlig fart är det kanskje dags att ha en ordentlig omröstning om vilket som var Skandinaviens "bästa" fansin under 1991.

Om du vill vara med och rösta om detta skicka så in en lös, undertecknad lapp där du angett upp til fem fansin med det du tycker bäst om först och därefter i fallande ordning.

För att hjälpa ditt minne om vilka fansin som ges ut räknas de upp härnere, men om något saknas får du givetvis lägga til egna.

Ad Arma!
Ancalagon
Barbarion/Wood N' Laser
Bohemian Rapsody
Desiderius
Dipsosis
Gränslandet
Lepanto 4-ever
Postscriptum
Röster från Avgrunden
The Backstabber

Skicka in din röst senast 31. mars 1992 till *Per Westling, c/o Lindh, Rydsvägen 48c, 58248 Linköping* resultatet kommer att offentliggöras under spelkonventet GothCon 1992 och i diverse fansin.

Per Westling, pollare

[GM: Det er også tillatt å sende inn et løst ark med avstemningsresultatet ditt til meg istedet. Husk bare at lappen må være underskrevet. Spørsmålet er imidlertid om norske fanziner har noen sjanse i avstemningen. De svenske fanzinene har jo mange flere abonnenter. Ad Arma for eksempel har ca. 15 abonnenter, så selv om samtlige av abonnentene stemte på Ad Arma på første plass, vil den ikke kunne nå opp i avstemningen. Dipsosis for eksempel har over 100 abonnenter. Men vi nordmenn gir oss ikke på forhånd. Vi tar imot utfordringen og deltar i turneringen om Skandinavias beste fanziene 1991. Send derfor inn ditt avstemningsresultat dersom du ønsker at norske fanziner skal hevde seg i turneringen. (PS: Du kan selvfølgelig også stemme på svenske fanziner dersom du har lest noen).

DYRET I ÅPENBARINGEN

av cand. teol. Øystein Flø

De av "The Backstabbers" lesere som har sansen for Fantasy & Science Fiction har sikkert merket seg den nye utviklingen i EF-debatten. Å gå inn i EF ser ut til å kunne bli et adventure-spill av apokalyptiske dimensjoner. Til stor fortvilelse for dem som frykter at EF-motstanden skal bli til latter, har nemlig det mangehodede monster fra Johannes åpenbarings trettende kapittel blitt brakt inn i debatten. Radikalt karismatiske og fundamentalistiske kretser i Norge hevder at dette dyret, eller Antikrists rike, skal være en revitalisering av Romerriket, og at det derfor må dreie seg om EF, siden EF bygger på Romatraktaten.

Det som gjerne glemmes er at det gjennom Europas historie har vært mange slike revitaliseringer av Romerriket, både av dets vonde og av dets bedre sider. Det første store forsøket skjedde juledag år 800, da Frankerrikets konge, Karl den store, ble kronet til romersk keiser av Paven. Karl den store var jo en kristen konge, men vel 1000 år senere får dette riket en sekularisert eller antikristen pendant når Napoeon setter keiserkrona på sitt eget hode og utroper seg selv til keiser.

Det andre store forsøket er "Det hellige romerske riket av den tyske nasjon". I dets lange historie fra 962-1806 varierer det nok en god del hvor hellig dette riket var, men selv ikke i sine verste stunder nådde det opp mot sin antikristelige pendant, Hitlers tredje rike.

Åstedet for det tredje forsøket var Moskva. Tsarene fra 1547- 1917 regnet seg som arvtakere etter det Øst-romerske rike. Moskva var "det tredje Rom" etter Bysants (Konstantinopel) og Tsar er den russiske form av navnet Cæsar, liksom Kaiser er den tyske. Merkelig nok fikk også dette riket sin antikristelige pendant i Stalins sovjetstat.

Det er vanskeleg å se at det i EF, så langt vi i dag ser, vil kunne framstå personer som kunne matche,for ikke å snakke om åovergå desse tre. Ja, i grunnen må vi vel si at det har framstått mer enn nok Antikrister både i og utanfor Europa til at Kristus kunne komme i morgen for å forløse denne arme jorda, for den del. Jo før jo heller, ville jeg si. Dagsorden for dommedag må alt være mer enn fulltegnet, spør du meg.

På den andre side, er det klart at dersom dommeren vil legge til tid. ("Om Herren drøyer" heter det i noen kretser), er det naturlegvis ikke umulig at det på (ruinene av) EF vil kunne framstå et nytt antikristelig rike, en gang i framtida. Men den som mener å forutse en slik utvikling må nok gjøre det med henvisning til egne profetiske evner heller enn som tolker av Bibelen. Når Bibelen talar om desse tingene er det alltid i mangetydige bilder, nettop for at ingen skal vite dagen og timen. For at framtida alltid skal være åpen for oss mennesker, åpen for omvendelse, bønn ("frels oss fra det onde") og trofast arbeid for det gode og mot det vonde.

Direkte latterleg blir det når det blir framstilt som om det viktigste vi kan gjøre for å berge oss unna en slik utvikling, er at Norge velger en handelsavtale med EF heller enn en EØS- tilknytning eller medlemsskap. Den debatten kan være viktig nok, men den har neppe slike dimensjoner. Jeg mener, ingen tidligere kandidater til antikristembetet har brydd seg noe særlig om slike formelle hindringer for sin ekspansjonslyst.

(forsiden av dette nummeret av The Backstabber viser Ola Hanssons maleri av Dyret. Tegningen er tatt fra avisen Vårt Land. *GM: Kommentar*).

REGELJUSTERINGER I YOUNGSTOWN 14

Observante lesere mar funnet noen mangler i Youngstown reglene. Følgende feil er oppdaget:

3. avsnitt på side 9 i Youngstown 14 reglene:

Det mangler informasjon om hva som vil skje dersom en eller flere av flåtene glemmer å skrive en transferordre. Følgende regel introduseres: Armeen vil bli stående der den er hvis en flåte i kjeden har skrevet en feil ordre. Hvis en tar eksempelet øverst på side 9 vil armeen fortsatt være på flåten i North Atlantic Ocean dersom F Mid Atlantic Ocean glemte å skrive en transferordre.

6. avsnitt på side 9 i Youngstown 14 reglene:

Setningen "armeen må ilandsettes ..." skal forandres til: "Armeen må ilandsettes i et tilgrensende landområde til det havområde som arme/flåten står i eller flytter til.

Regelforandring:

Etter forslag fra flere spillere introduseres følgende regelforandring. NB: Forandringen vil også gjelde for det pågående Youngstown 14 spillet.:

Første linje på side 8 (Det er kun tillatt for en flåte å ta ombord armeer av egen nasjonalitet) strykes. Følgende regel introduseres istedet:

Det er tillatt for en flåte å ta ombord en arme av en annen nasjonalitet enn ens egen. Både armeen og flåten må skrive ombordstigningsordre.

Eieren av flåten overtar kontrollen over armeen. Han bestemmer selv hva han vil gjøre med armeen.

Eieren av armeen har ingen innflytelse på hvor arme/flåten flytter eller hvor armeen blir satt i land. I det øyeblikket armeen blir satt iland gjenvinner eieren av armeen kontrollen over sin arme.

Eieren av flåten kan velge å eliminere armeen når han selv måtte ønske det. NB: dette koster ingen ordre. Man skriver eliminasjonen sammen med ordrene for flåten.

Eieren av armeen kan ikke uten videre rive armeen ombord på en fiendtlig flåte. Det er kun tillatt å eliminere armeen dersom man har mistet et eller flere supplysentre. Dette skrives som en vanlig riveordre.

Dersom eieren av flåten velger å rive flåten, ødelegges armeen også. Eieren av armeen tillates imidlertid å bygge opp igjen en ny enhet i et hjemmesupplysenter om høsten dersom han ikke har tapt noe supplysenter.

En arme på en fiendtlig flåte vil aldri angripe enheter av egen nasjonalitet selv om eieren av flåten prøver å få armeen til å gjøre dette. Istedet vil armeen bli eliminert uten å påvirke den vennlige enheten som sto på land.



REGLER TIL ARAB-DIPLOMACY

0. Arab-diplomacy er en Diplomacyvariant som er laget av Roland Isaksson. Arab-Diplomacy utkom første gang i det svenske postspillfanzinet "Gränslandet".

1. Man benytter de vanlige reglene for Diplomacy (1976 utgave), men med noen unntak og tillegg.

2. Arab-diplomacy er en variant for 8 spillere og benytter et helt nytt spillkart.

3. De ulike lands startposisjoner er som følger:

Tyrkia og Vest-Europa:	A Adana, A Erzurum, F Cyprus
Syria:	A Aleppo, A Hamah, A Damascus
Israel:	A Hefa, A Jerusalem, A Elat
Egypt:	A Alexandria, A Port Said, F Al-Qusayr
USA og Saudi-Arabia:	A Jiddah, A Riyadh, F Strait of Hormuz
Jemen:	A Al-Mukha, A San'a'
Irak:	A Al-Mawsil, A Baghdad, A Al-Basrah, A Kuwait
Iran:	A Tabriz, A Tehran, F Shiraz

USA og Saudi-Arabia begynner med et supplysenter for lite, men med en flåte i Strait of Hormuz som i fortsettelsen ikke regnes som noe supplysenter.

4. Spillet begynner den 18. august 1990, hvilket regnes som dag 0.

Hver forflytning tar 5 dager med bygging og riving hver tiende dag, dagen etter. Eks: Dag 0, dag 5, dag 6 (bygg etc.), dag 10, dag 15, dag 16 (bygg etc.), dag 20, dag 25, dag 26 (bygg etc.) osv. osv. Når spillerne leverer inn trekk, skal de sende inn trekk for dag 5 og dag 6 samtidig. Tilsvarende for dag 15 og dag 16, dag 25 og dag 26 osv.

5. Det finnes 35 supplysentre i denne varianten og man må kontrollere minst 18 for å kunne utropes til ensom seierherre. Delte seire kan forekomme gjennom en avstemning blant de spillere som fremdeles er med i spillet. For at avstemningen skal gå igjennom må den være enstemmig for en delt seier.

6. Spesielle områder:

   a. Armanskaja og Azerbadjzanska S. S. R. er begge sovjetiske republikker og dersom man erobrer noen (eller begge) av disse områdene så innebærer dette ikke at man har angrepet Sovjetunionen. Det betyr bare at man har fått opprørerne i disse områdene til å stille opp på sin side i konflikten.

   b. Det er mulig å plassere en flåte i Caspian Sea, men det er sannsynligvis dumt, og kun Iran kan gjøre dette.

   c. Elat og Al-Aqabah grenser begge til Red Sea.

d. Suez-kanalen går gjennom Port-Said, dette gjør det mulig for en flåte med samtykke av eieren av Port Said å flytte direkte mellom Eastern Mediterranean og Red Sea. Eieren må sammen med hvert trekk skrive hvilken (eller hvilke) andre makter som får lov til å passere. Det er bare mulig å gjøre rene forflytninger og konvoyer gjennom kanalen. Det er ikke tillatt å støtte gjennom kanalen. Man kan heller ikke flytte til den andre siden av kanalen om det fra før står en flåte her med unntak av dersom denne flåten frivillig forlater området på den andre siden av kanalen. For å retirere gjennom kanalen, må man ha tillatelse til å kunne flytte igjennom kanalen. Det er også mulig å flytte fra Eastern Mediterranean til Port Said og i neste trekk flytte til Red Sea (og vice versa). En flåte som står i Port Said kan ikke konvoyere.

e. Det er mulig å flytte direkte mellom Port Said og Al-Aqabah samt Al-Wajh (både med flåter og armeer).

f. Shiraz har ikke to ulike kyster (nord og syd). Det er tillatt å flytte fra Abadan til Shiraz og videre til Kerman (og vice versa). Kort sagt: Shiraz regnes som et kystområde med en kyst.

g. Khark er en liten, men meget viktig øy. Khark kan man kun nå med flåter (eller konvoy av arme) med unntak fra Shiraz hvor en arme kan flytte direkte til Khark.

h. Kuwait er nå under irakisk kontroll og Irak kan benytte Kuwait som et hjemmesupplysenter (Irak kan med andre ord bygge flåter og armeer i Kuwait).

i. Den nøytrale sonen som engang var mellom Irak og Saudi-Arabia inngår nå i det irakiske området Al-Basrah.

j. Abadan er et område som fra begynnelsen var iransk, men som til helt nylig var okkupert av Irak. I virkeligheten så er dette området spredd utover hele den iran-irakiske grensen og ikke så konsentrert som i denne varianten.

k. Gazzah er i virkeligheten ikke et eget land, som brukte å tilhøre Egypt, men er nå okkupert av Israel. På grunn av sterke opprørske elementer i dette området så regnes det som nøytralt i denne varianten.

7. Ekstra regler. Følgende ekstraregler finner i Arab-diplomacy:

7.1 FALLSKJERMJEGERE: USA og Saudi-Arabia samt Tyrkia og Vest-Europa har muligheten for en gang i spillet å bygge en arme (ikke flåte) opp til to områder fra et supplysenter som spilleren har kontroll over (dette supplysentret behøver ikke være okkupert av en egen enhet). For å markere dette skriver spilleren PARA foran byggeordren. *Eksempel: USA og Saudi-Arabia erobret Basra fra Irak etter dag 25 og kan bygge en ny enhet. Istedet for å bygge i et hjemmesupplysenter ønsker spilleren å bygge en arme i Kirkuk (to ruter fra Basra som nå er under kontroll av USA og Saudi-Arabia). Spilleren håper at den irakiske spilleren ikke skal være forberedt på dette og dermed få en enhet bak de irakiske linjene. Byggeordren skrives slik: Bygg:* **PARA Kirkuk.**

Dersom det finnes en flåte eller arme fra før i det området som fallskjermjegerne (paratroopers) lander (bygges), så vil fallskjermjegerne bli eliminert. Spilleren får ikke anledning til å bygge i et annet supplysenter istedet. Dersom fallskjermjegerne lander i et område som det bygges en arme eller flåte, så vil fallskjermjegerne bli eliminert. Dersom to fallskjermjegerenheter lander i samme området, vil begge fallskjermjegerenheten bli eliminert. En arme eller flåte som allerede står i et område hvor fallskjermjegerne lander vil aldri kunne dø eller måtte retirere på grunn av en para.

I det øyeblikk en fallskjermjeger lykkes i å lande i et tomt område, blir den omgjort til en vanlig arme for resten av spillet.

7.2 **KJEMISK KRIGFØRING:** USA og Saudi-Arabia, Irak og Iran kan benytte stridsgass. Irak kan benytte stridsgass to ganger i løpet av spillet. Iran og USA & Saudi-Arabia kan benytte stridsgass en gang i løpet av spillet. Dessuten tillates ikke USA og Saudi-Arabia å benytte stridsgass først. Det landet som ønsker å benytte stridsgass får en ny ordre å skrive for denne runden. Du kan gasse et område som grenser til et landområde som ditt land selv kontrollerer (området behøver ikke være okkupert, det holder at en av dine enheter var de siste som flyttet inn i landområdet). Om det står en arme eller flåte i dette landområdet som gasses, så blir den paralysert. Flytte- eller støtteordre for denne enheten blir omgjort til en holdordre istedet. NB: enheten blir kun paralysert i en runde. For å vise hvilket område du ønsker å gasse, skriver du CHE etterfulgt av det området du ønsker å gasse. For eksempel: **CHE-Baghdad.** (I dette tilfellet vil en arme i Baghdad bli gasset).

8. FORKORTELSER BRUKT PÅ ARAB-DIPLOMACYKARTET:

*	Abadan	Aba		Bubiyan	BUB	*	Khark	Kha
*	Adana	Ada		Buraydah	Bur		Kirkuk	Kir
*	Aden	Ade		Cairo	Cai		Konya	Kon
*	Al-Aqabah	Aqa		Caspian Sea	CAS	*	Kuwait	Kuw
*	Al-Basrah	Bas	*	Cyprus	Cyp	*	Lebanon	Leb
	Al-Hasakah	Has	*	Damascus	Dam		Mashhad	Mas
	Al-Jawf	Jaw		Diyabakir	Diy		Mediterranean Sea	MED
*	Al-Mawsil	Maw	*	Djibouti	Dji	*	Oman	Oma
	Al-Mukalla	Mua		Eastern Mediterr. Sea	EAS		Persian Gulf	GER
*	Al-Mukha	Muk	*	Elat	Ela	*	Port Said	Sai
*	Al-Qusayr	Qus		Eritrea	Eri		Qal'at Bishah	Qal
	Al-Ubaylah	Uba	*	Erzurum	Erz		Red Sea	RED
	Al-Wajh	Waj		Ethiopia	Eth	*	Riyadh	Riy
*	Aleppo	Ale	*	Gazzah	Gaz		Sa'dah	Sad
*	Alexandria	Alx		Gulf of Aden	GAD	*	San'a'	San
*	Amman	Amm		Gulf of Oman	GOM	*	Shiraz	Shi
	Ar-Rutbah	Rut	*	Hamah	Ham		Somalia	Som
	Arabian Sea	ARA	*	Hefa	Hef		Strait of Hormuz	SHO
*	Armenskaja SSR	Arm		Indian Ocean	IND		Sudan	Sud
	Azerbajdzanska SSR	Aze	*	Jerusalem	Jer	*	Tabriz	Tab
	Bab El-Mandeb	BAB	*	Jiddah	Jid	*	Tehran	Teh
*	Baghdad	Bag		Kerman	Ker	*	United Arab Emirates	Uae
*	Bahrain	Bah		Kermanshah	Keh			

NB: Se lenger bak i The Backstabber for kart til Arab-diplomacy (se under spillet "Desert Shield"). *UM: Kommentar.*

REGLER FOR MACHIAVELLI POSTSPILL

av Trond Botnen

1. Introduksjon

A. Machiavelli postspill spilles et standard Machiavelli-regler, advanced game, og inkluderer også noen av optional rules.

B. Standard-scenariet (1454) benyttes.

2. Seiersbetingelser

A. Spillet er vunnet når én spiller kontrollerer minst femten byer på slutten av en kampanje, og kontrollerer minst én annen spillers hjemland.

B. Endelig seier oppnås når én spiller kontrollerer minst tjuetre byer og to andre spilleres hjemland.
Når en spiller har oppnådd vanlig seier kan han velge om han vil spille videre for å oppnå endelig seier. I så fall mister han muligheten til å oppnå vanlig seier i dette spillet.

3. Spillsekvens

Hvert spilleår er delt opp i fire trekk. Først et vintertrekk, som består av beregning av inntekt og bygging/fjerning av militære enheter. Deretter tre kampanjer (vår, sommer & høst) som består av militære ordre samt utgifter.
Et spille år blir således gjennomført på følgende måte:

3.1. VINTER

A. Backstabber-info: Kart + sult + inntekt

B. Spiller-trekk: Bygging/fjerning av militære enheter

3.2. VÅR

A. Backstabber-info: Kart

B. Spiller-trekk: Militære ordre + finansutgifter

3.3. SOMMER

A. Backstabber-info: Kart + (slutt på sult) + pest

B. Spiller-trekk: Militære ordre + finansutgifter

3.4. HØST

A. Backstabber-info: Kart

B. Spiller-trekk: Militære ordre + finansutgifter

4. Scenario

Spillet starter våren 1454, med følgende oppsett av militære enheter og kontrollbrikker:

MILAN:	Milan (A), Pavia (A), Cremona (A), Como, Fornova, Piancenza, Parma
VENICE:	Padua (A), Verona (A), Venice (G), Dalmatia (F), Brescia, Bergamo, Vicenza, Treviso, Friuli, Istria
FLORENCE:	Arezzo (A), Florence (A), Pisa (F), Pistoia
PAPACY:	Bologna (A), Ancona (F), Perugia (A), Rome (A), Patrimony, Spoleto, Urbino, Romagna, Tivoli
NAPLES:	Bari (A), Naples (F), Messina (A), Palermo (F), Otranto, Salerno, Aquila, Capua
TURKEY:	Albania (A), Durazzo (F), Tunis (F), Herzegovina, Bosnia
AUSTRIA:	Hungary (A), Austria (A), Tyrolea (A), Carinthia
FRANCE:	Swiss (A), Avignon (A), Marseille (F), Provence

4.1. UAVHENGIGE GARNISONER:

Savoy, Montferrat, Saluzzo, Genoa, Trent, Ferrara, Mantua, Modena, Lucca, Piombino, Sienna, Ragusa.

4.2. SPESIELLE REGLER

A. Papacy, Naples, Milan, France, Austria og Turkey har et terningkast hver for variabel inntekt.

B. Florence og Venice har to terningkast hver for variabel inntekt.

C. Spilleren som kontrollerer både provinsen og byen Genoa for et ekstra terningkast for variabel inntekt.

D. Spilleren som kontrollerer Napoli eller Milan (både by og provins) får også et ekstra terningkast for variable inntekt.

5. Spillstart

A. Det er ingen sult første året.

B. GM beregner inntekten for hver spiller i utgangsposisjonen, inkludert variabel inntekt.

C. GM trekker fra utgifter for de militære enheter som er med i scenario-oppsettet.

D. Eventuelt overskudd havner i spillerens skattkammer.

E. Hvis en spiller ikke har inntekter nok til å betale for alle militære enheter, må overskytende enheter fjernes, og GM tar kontakt med den/de spiller(e) det gjelder, slik at enhetene kan fjernes før spillstart.

F. Hver spiller får utdelt syv assassinasjonsenheter som er trukket tilfeldig. Dette blir holdt hemmelig for de andre spillerne.

G. Neste trekk er vår 1454.

6. Vintertrekk

6.1. UTREGNING AV INNTEKT

Inntekt er basert på antallet byer, provinser og havområder hver stormakt kontrollerer. Inntekt regnes i dukater.

6.1.1. INNTEKTSKILDER

A. Det er fire inntektskilder:

1) HAVOMRÅDER: Hver spiller får én dukat for hvert havområde der han har en flåte.

2) PROVINSER: Hver spiller får én dukat for hver provins har kontrollerer.

3) **BYER:** Hver spiller får én dukat i inntekt for hver normal by. Storbyer er markert med et tall, og dette markere antall dukater storbyen gir i inntekt.

4) **VARIABEL INNTEKT:** I tillegg til disse faste inntektene, har hver stormakt en variabel statsinntekt, og noen storbyer gir også variabel inntekt. Avhengig av stormakt, kastes 1 eller 2 terninger for variabel inntekt. Resultatet leses av (separat) på Variable Income Chart.

B. Når en spiller får kontroll over en annen spillers hjemland, får han også kontroll over den variable inntekten for dette landet.

C. Variabel inntekt er koblet til land og ikke by, med de unntak som er angitt i scenariet. En spiller beholder derfor sin variable inntekt inntil han mister *hele* sitt hjemland.

6.1.2. BETALING FOR MILITÆRE ENHETER

A. Når total inntekt er utregnet, betaler hver spiller tre dukater for hver militær enhet han ønsker å ha neste år.

B. Det er ingen begrensning på hvor mange enheter en spiller kan ha på kartet. Den eneste betingelsen er at han må være i stand til å betale tre dukater pr. enhet.

C. Nye enheter kan plasseres i kontrollerte provinser i spillerens hjemland som inneholder en by. De kan plasseres enten i en fortifisert by eller i provinsen, etter spillerens eget ønske.

D. Bare én ny enhet kan plasseres i hver provins. De kan plasseres i provinsen hvis en annen enhet allerede er i byen, eller i byen hvis en annet enhet er i provinsen - men nye enheter kan ikke settes ut i både byen og provinsen.

E. Gamle enheter kan ikke byttes i nye innen samme provins. Men en spiller kan fjerne en enhet fra en provins eller by, og istedet bygge en enhet i en annen provins eller by.

F. Hvis en spiller ikke har nok utplasseringssteder for de nye enhetene han ønsker. I såfall må han vente til neste år med å utplassere disse.

G. Bare nye garnisoner kan plasseres i fortifiserte byer. Arméer må plasseres i provinser. Flåter kan bare plasseres i provinser som inneholder en havneby.

H. Når de militære enhetene er betalt for, er de betalt for hele året. Det behøves ikke mer betaling seinere i året, men det gis heller ikke tilbakebetaling for enheter som elimineres før året er omme.

6.1.3. OVERSKUDD

A. Total inntekt - militære enheter*3 = overskudd.

B. Dette overskuddet havner i spillerens skattkammer, og kan brukes til finansielle utgifter i løpet av året, eller spares til seinere år.

C. Underskudd er tillatt hvis spilleren har dukater nok i skattkammeret til å dekke underskuddet. Beholdningen i skattkammeret kan ikke være negativ.

6.2. BESTEMMELSE AV KONTROLL

A. En spiller kontrollerer både byen og provinsen rundt hvis han okkuperer (eller var den siste til å okkupere) enten byen eller provinsen med en av sine enheter.

B. Unntaket er hvis en spiller har en garnison i byen, mens en annen spiller har en enhet i provinsen. Da kontrollerer de hhv. by og provins hver for seg.

C. En by som er under beleiring gir ikke inntekt.

D. Hvis en by er tom, vil en flåte eller armé som ankommer provinsen automatisk ta kontroll over byen.

E. Straks kontroll er etablert kan spilleren forlate provinsen, og beholder kontrollen så lenge ingen annen spiller inntar provinsen.

6.3. KONTROLL OVER HJEMLAND

A. Provinsene som kontrolleres av hver spiller ved spillets start, utgjør spillernes hjemland.

B. En spiller som ved slutten av en kampanje ikke kontrollerer noen byer i sitt hjemland, er eliminert fra spillet, og alle hans enheter fjernes fra kartet.

C. For å få full kontroll over en annen spillers hjemland, må en spiller kontrollere alle byer og provinser i dette landet ved slutten av en kampanje.
D. Straks full kontroll over en annen spillers hjemland er etablert, kan den kontrollerende spiller bruke det erobrede hjemlandet som om det var en del av hans eget hjemland.
E. Nye militære enheter kan bygges i de provinsene i det erobrede hjemlandet som inneholder byer. Dette kan gjøres selv om erobreren i mellomtiden har mistet kontrollen over noen av provinsene i det erobrede hjemlandet.
F. Straks en spiller har etablert full kontroll over et annet hjemland, må han miste både dette og hans opprinnelige hjemland for å bli eliminert fra spillet.
G. En spiller som får full kontroll over et hjemland som tidligere var okkupert av en tredje spiller, kan bruke dette som om det var erobret direkte fra spilleren som startet med det.

7. Vår-, sommer- og høsttrekk

7.1. GENERELLE REGLER FOR ORDRESKRIVING

A. En av syv mulige ordre kan skrives for hver enhet. Ingen enhet kan gis mer enn én ordre i hver kampanje.
B. Hvis nødvendig etterfølges denne ordren av navnet på provinsen eller havområdet som ordren gjelder. En provins kan forkortes til de første *fem* bokstavene i navnet. Et havområdet forkortes med den første bokstaven i hvert av ordene i navnet (store bokstaver).
C. Ugyldige ordre kanselleres, og enheten utfører en "hold"-ordre.
D. En spiller kan ikke skrive ordre for andre spilleres enheter eller uavhengige garnisoner.
E. Hvis en spiller skal støtte eller transportere en annen spillers enhet, *må* hvilket land det gjelder spesifiseres i ordren. Hvis ikke antas det at en støtter/transporterer egne enheter.

7.2. MILITÆRE ORDRE

7.2.1. ADVANCE (A)

A. En armé eller flåte kan avansere til en tilstøtende provins eller havområde i løpet av én kampanje.
B. Det kan ikke være mer enn en flåte eller armé i hvert område på en gang. Det kan ikke være mer enn én garnison i hver fortifisert by på en gang.
C. Bare garnisoner er tillatt i fortifiserte byer. Garnisoner er ikke tillatt i ikke-fortifiserte byer, provinser eller havområder. Garnisoner kan ikke gis andre ordre en "hold", "convert" eller "support".
D. Arméer (unntatt når de transporteres) kan bare avansere på land, altså til en tilstøtende provins.
E. Flåter kan avanser fra et havområde til et annet, fra et havområde til en kystprovins (eller vice versa), og fra en kystprovins til en tilstøtende kystprovins langs kysten.
F. Tilstedeværelsen av en garnison i en fortifisert by hindrer ikke i seg selv en annen militær enhet fra å gå ut eller inn av provinsen rundt byen.

7.2.2. BESIEGE (B)

A. Ordren kan gis til en armé eller en flåte. Den gir enheten ordre om å beleire en fiendtlig fortifisert by i provinsen som enheten oppholder seg.
B. En armé kan beleire en hvilken som helst by. En flåte kan bare beleire en havneby.
C. Bare én enhet av gangen kan beleire en by. Denne enheten teller som enheten i den provinsen, og ingen annen enhet kan være i provinsen samtidig.
D. Enheter som beleirer kan bli støttet.

7.2.3. HOLD (H)

Ordren kan gis alle enheter. Den holder seg der den er og intet annet.

7.2.4. LIFT SIEGE (L)

Denne ordren kan gis til en armé eller flåte. Den er det motsatte av en besiege-ordre, og beordrer enheten til å avslutte beleiringen den holder på med. En enhet som beleirer en fortifisert by kan ikke beordres til å avansere inn i et annet område før beleiringen er hevet.

7.2.5. SUPPORT (S)

A. Denne ordren kan gis til alle enheter. Den ber enheten om å støtte en annen enhet i å utføre sine ordre. En enhet med support-ordre forblir på samme sted som den er.

B. For å kunne gi support må enheten ha muligheten til faktisk å kunne avansere inn i området den gir support til. Denne muligheten kan ikke inkludere transport.

C. Et hvilket som helst antall enheter kan brukes til å gi support inn i samme område. Én enhet kan bare støtte inn i ett område hver kampanje.

D. En garnison kan brukes til å støtte inn i provinsen rundt byen den er i.

7.2.6. TRANSPORT (T)

A. Denne ordren kan bare gis til en flåte. Den beordrer flåten til å transportere en armé gjennom havområdet eller kystprovinsen flåten befinner seg i.

B. En flåte kan bare transportere én armé pr. kampanje.

C. Flåten må forbli i sitt område når den transporterer. En transportert armé må ende sitt trekk på land i en provins.

D. En transportert armé kan bruke et hvilket som helst antall flåter for transport i en kampanje. Den kan derfor transporteres gjennom et hvilket som helst antall tilstøtende havområder og/eller kystprovinser i ett trekk hvis hvert område inneholder en flåte. En transportert armé kan bare gis ordre til å avansere, den kan ikke gi support.

E. En flåte kan bare transportere en armé inn i en provins den selv kunne ha flyttet til.

7.2.7. CONVERSION (C)

A. Denne ordren kan gis til alle enheter. Den beordrer enheten til å konvertere til en annen type enhet, og flytte enten inn i eller ut av en fortifisert by, avhengig av konverteringstypen.

B. Konvertering kan kun skje i provinser med en fortifisert by.

C. Bare garnisoner kan være i fortifiserte byer. Derfor må en flåte eller armé konverteres til en garnison for å komme inn i en slik by. For at en garnison skal kunne forlate en slik by, må den konverteres til en flåte eller armé.

D. En garnison i en innlandsby kan bare konverteres til en armé, i en havneby til armé eller flåte.

E. En enhet kan bare konverteres én gang pr. kampanje. Det er ikke mulig å konvertere en flåte direkte til en armé eller vice versa. Dette må skje over to kampanjer, via en garnison.

F. En enhet kan fjernes ved å skrive "0".

G. Beleirede garnisoner kan ikke konvertere.

7.3. SPESIELLE OMRÅDER PÅ KARTET

7.3.1. PIOMBINO

Denne provinsen inkludere øya Elba. En *flåte* i Piombino kontrollerer stredet mellom Elba og fastlandet. Stredet er ikke et eget havområde, men en det av Eastern Tyrrhenian Sea. Hvis stredet ikke er sperret, kan en flåte flytte/transportere direkte fra ETS til Pisa, og vice versa. Hvis en flåte avanserer til Piombino samtidig som en fiendtlig flåte prøver å avansere eller transportere gjennom stredet blir sistnevnte flytt umulig. Så lenge flåten forblir i Piombino kan ingen bruke stredet uten tillatelse. Slik tillatelse må spesifiseres sammen med øvrige trekk.

7.3.2. SICILY

Sicily består av provinsene Palermo og Messina. Flåter kan flytte direkte fra Bay of Tunis til Ionian Sea. Derimot kan en *flåte* i Messina kontrollere stredet mellom Messina og Otranto på samme måte som i Piombino.

7.3.3. DALMATIA
Øyene sør for Istria og vest for Croatia og Dalmatia regnes som en del av provinsen Dalmatia. Croatia har derfor direkte aksess til Upper Adriatic bare fra sin nordkyst. En flåte kan lande også på Croatias sørkyst, men må de først gjennom Istria eller Dalmatia. En flåte kan ikke lande nord for Istria og forlate Croatia sør for Istria eller vice versa.

7.3.4. PROVENCE
Provence har to separate kystlinjer adskilt av Marseille. En flåte kan ikke lande på den ene av disse for så å forlate Provence fra den andre. Hvis en flåte kan lande på begge kystene, må riktig kyst spesifiseres for at trekke skal være gyldig (gjelder også Dalmatia).

7.3.5. VENICE LAGOON
Denne regnes som et vanlig havområde

7.3.6. VENICE
Pga. sin størrelse er Venice både provins og by, men kan ikke brukes som begge deler samtidig. Den kan inneholde alle typer enheter, men bare én av gangen. Det er derfor umulig å beleire Venice.

7.3.7. CAPUA OG TIVOLI
Ingen flytt er tillatt mellom ETS og Capua. Flytt er tillatt mellom GON og Tivoli.

7.4. KONFLIKT MELLOM MILITÆRE ENHETER
Konflikt oppstår når militære enheter har ordre som ville føre til at mer en én enhet okkuperer et område samtidig. Konflikter kan være mellom enheter med lik eller ulik styrke. For at en konflikt skal oppstå, må en eller flere parter forsøke å avansere eller konvertere inn i et omstridt område.

7.4.1. ENHETER
Alle enheter har styrke én, med unntak for spesielle elitestyrker som har styrke to (se egen regel).

7.4.2. STYRKE
En styrke består av en enkelt enhet som prøve å avansere eller konvertere pluss alle enheter som støtter området som enheten avanserer eller konvertere inn i.

7.4.3. KONFLIKT MELLOM LIKE STERKE ENHETER
A. Enheter er like sterke hvis de har samme totale styrke, inklusive støtte. En enhet kan ikke fullføre sitt avansement eller konvertering inn i et området hvis en annen enhet med samme styrke prøver å avansere inn i samme område. Begge (alle) enheter blir stående, og ingen andre enheter kan retrettere inn i området som ble stående tomt pga. en slik "stand-off" situasjon.

B. Hvis to like styrker prøver å avansere til hverandres områder, blir begge stående.

C. Hvis en enhet prøver å avansere inn i et området som holdes av en like sterk enhet, blir den stående, mens den okkuperende styrken kan utføre sin ordre. Unntaket er ordre om support, som blir kansellert hvis den støttende enheten blir angrepet fra et annet sted en området som støtten var rettet mot.

D. En enhet som ikke kunne avansere pga. konflikt med like sterk eller sterkere styrke, kan fortsatt hindre en annen like sterk styrke i å innta området den fortsatt holder.

E. En garnison med ordre om å konvertere kan ikke gjøre dette hvis det allerede er en like sterk styrke i provinsen.

7.4.4. KONFLIKT MELLOM ULIKE STYRKER
A. Hvis det er konflikt mellom enheter av ulik styrke, vil den sterkeste enheten avansere og tvinge den svakeste til å forbli der den er eller retrettere.

B. Hvis to styrker beordres til å avansere til samme område, kan den sterkeste avansere mens den svakeste må holde seg i ro.

C. Hvis den sterkeste styrken avanserer inn i et område som er holdt av en svakere styrke, kan den sterkeste avansere, mens den svakeste må retrettere.

D. Hvis en garnison, i samme provins som en fiendtlig enhet, har ordre om å konvertere, og er den sterkeste styrken, kan den konvertere, og den fiendtlige enheten må retrettere. Hvis fienden er like sterk eller sterkere, mislykkes konverteringen.

7.4.5. KONFLIKT MED EGNE ENHETER

Hvis en spiller beordrer en av hans egne enheter inn i et område som allerede holdes av hans egne enheter, får den avanserende eller konverterende styrken en "hold"-ordre. En spiller kan aldri tvingen sine egne enheter til å retrettere.

7.4.6. RETRETTER

A. En enhet er tvunget til å retrettere når en fiendtlig enhet med større styrke avansere inn i dens område. Garnisoner kan aldri retrettere.

B. En enhet som er tvunget til å retrettere kan bare retrettere inn i et ledig område som den normalt kunne ha flyttet til (uten transport).

C. Enheter kan flytte til områder som har blitt ledige i samme kampanje med følgende restriksjoner:

1) Hvis et område er blitt ledig som følge av en stand-off, kan det ikke retretteres til.

2) Enheter kan ikke retrettere til det området som den avanserende fienden kom fra.

D. Hvis den retretterende enheten er i en provins med en tom fortifisert by, og ingen andre retrettmuligheter finnes, kan enheten konvertere til garnison og plasseres i byen.

E. Hvis ingen retrett er tilgjengelig, elimineres enheten.

F. En retrett kansellerer alle andre ordre enn konvertering. En flåte eller armé som konverterer til garnison vil utføre ordren. En garnison som konverterer til en flåte eller armé vil lykkes, men må umiddelbart retrettere fra den avanserende fiendtlige styrke.

7.4.7. GARNISONER OG BELEIRINGER

A. Fortifiserte byer som inneholder en garnison må beleires for å bli erobret. Det krever minst tre kampanjer å fullføre en beleiring.

1) Enheten som skal beleire en by må først avansere inn i provinsen som inneholder byen.

2) I neste kampanje må enheten gis en besiege-ordre. Husk at flåte bare kan beleire havnebyer.

3) I tredje kampanje må besiege-ordren gis igjen. Hvis fortsatt holder beleiringen på slutten av den kampanje, er beleiringen fullført, byen erobret og garnisonen eliminert. Den beleirende enheter er fortsatt i provinsen rundt byen.

B. Hvis en enhet løfter beleiring eller blir tvunget til å retrettere før denne prosedyren er ferdig, mislykkes beleiringen og må påbegynnes på nytt.

C. En enhet kan godt være i en provins som inneholder en fiendtlig garnison uten å beleire denne.

7.4.8. FINANSIELLE UTGIFTER

7.4.8.1. Generelle regler for utgifter

A. En spiller kan bare ha fire forskjellige utgifter hver kampanje.

B. Det er tolv mulige utgifter, og de skrives på formen: Utgiftskode - område/enhet/spiller - størrelse

C. Ugyldige ordre utføres ikke, men utgiften må likevel betales.

D. Utgiftsordre anses å bli utført først i hver kampanje, altså før militære ordre utføres.

7.4.8.2. De mulige finansielle utgifter

7.4.8.2.1. Famine relief (A)

Denne ordren avslutter konsekvensene av sult i en provins. Kostnaden er tre dukater.

7.4.8.2.2. Pacify rebellion (B)

Denne ordren avslutter konsekvensene av opprør i en provins. Kostnaden er tolv dukater. Provinsen returnerer da til siste eieres kontroll.

7.4.8.2.3. Counter-bribe (C)

A. Denne ordren gis for å motvirke et antatt forsøk på bestikkelse. Størrelsen kan være et hvilket som helst tall som er delelig på tre.

B. Hvis en enhet har fått både bestikkelse og mot-bestikkelse samme kampanje, subtraheres mot-bestikkelsen fra bestikkelsen. Hvis det gjenværende antall dukater er lavere enn det som er påkrevd for den aktuelle bestikkelsen, mislykkes denne.

C. Hvis flere bestikkelser er rettet mot samme enhet i samme kampanje, subtraheres motbestikkelsen kun fra den største bestikkelsen. Alle mindre bestikkelser er automatisk verdiløse.

D. Motbestikkelse er kun effektivt mot bestikkelse. De kan ikke brukes mot opprør eller assassinasjon.

7.4.8.2.4. Bestikkelser

Utgiftene "D" til "I" er bestikkelser. Vellykkede bestikkelser kan kansellere militære ordre gitt til samme enhet.

7.4.8.2.4.1. Disband independent garrison (D)

Denne ordren oppløser en uavhengig garnison. Minimumsprisen er 6 dukater.

7.4.8.2.4.2. Buy independent garnison (E)

Denne ordren konverterer en uavhengig garnison til en av dine garnisoner. Minimumsprisen er 9 dukater.

7.4.8.2.4.3. Committed garrison to independent (F)

Denne ordren konverterer en av de andre spillernes garnisoner til en uavhengig garnison. Minimumsprisen er 9 dukater.

7.4.8.2.4.4. Disband committed garrison (G)

Denne ordren oppløser en av de andre spillernes garnisoner. Minimumsprisen er 12 dukater.

7.4.8.2.4.5. Disband army or fleet (H)

Denne ordren oppløser en armé eller flåte. Minimumsprisen er 12 dukater.

7.4.8.2.4.6. Buy army or fleet (I)

Denne ordren konverterer en armé eller flåte til en av dine egne enheter av samme type. Minimumsprisen er 18 dukater.

7.4.8.2.4.7. Spesielle regler for bestikkelse

A. Hvis flere bestikkelser rettes mot samme enhet, er bare den største gyldig. Hvis de to største er like store, blir begge uten virkning.

B. Bestikkelser kan være større en minimumsprisen, men alle økninger må være i enheter på tre dukater.

C. Minimumsprisen for alle bestikkelser mot garnisoner i storbyer dobles.

D. En spiller kan bare bestikke inn i områder som tilstøter områder der spilleren har militære enheter, med et unntak. En spiller kan også bestikke enheter som er tilstøtende en tredje spillers enheter, med tredjemanns tillatelse. Bestikkelsesordren skrives på vanlig måten, men det må spesifiseres hvem som har gitt tillatelse til bestikkelsen. Den som har gitt tillatelsen må bekrefte dette sammen med sine øvrige ordre. Hvis dette ikke gjøres er ordren ugyldig, men pengene brukt.

E. En spiller som *kjøper* en annen enhet, kan skrive ordre for denne enheten i samme kampanje som den kjøpes.

F. Størrelsen på bestikkelsen må være stor nok til å utføre den spesifikt gitte ordrene. Selv om bestikkelsen er stor nok til å utføre billigere ordre, vil bestikkelsen slå feil hvis den er for liten til den ordre som er gitt.

7.4.8.2.5. Opprør

Utgiftene "J" og "K" dreier seg om opprør. De kan brukes mot en hvilken som helst fiendtlig provins, selv en som inneholder militære enheter. Hvis provinsen inneholder en fortifisert by uten garnison, kan opprøret blir plassert i byen. Ellers plasseres det i provinsen og forblir der.

7.4.8.2.5.1. *Conquered province to rebel (J)*

Denne ordren starter et opprør i en fiendekontrollert provins som ikke er en del av hans hjemland. Prisen er 9 dukater. En opprørsenhet plasseres i provinsen.

7.4.8.2.5.2. *Home province to rebel (K)*

Denne ordren starter et opprør i en provins i fiendens hjemland. Prisen for dette er 15 dukater. En opprørsenhet plasseres i provinsen.

7.4.8.2.5.3. *Regler for opprør*

A. En opprørsenhet kan aldri flytte, og gis aldri ordre. Den forblir på brettet til den er roet ned (pacified), slått ned eller frigjort.

B. Opprør har ingen effekt på bevegelse. Enheter kan flytte inn i, ut av eller gjennom provinser som gjør opprør.

C. Inntekt kan ikke hentes fra en provins og/eller by med en opprørsenhet, men en garnisonert by i en opprørsprovins fortsatt vil gi inntekt.

D. Pest berører ikke opprørsenheter.

E. Et opprør kan bli roet ned ved å bruke utgift "B". Da fjernes opprørsbrikken fra kartet, og den tidligere eieren overtar kontrollen igjen.

F. Et opprør kan bli *slått ned* hvis en enhet fra den stormakten som tidligere kontrollerte provinsen er i eller går inn i provinsen og blir der med "hold"-ordre i en kampanje. Da fjernes opprørsenheten fra brettet.

G. For å slå ned et opprør i en fortifisert by, må opprørsenheten beleires på vanlig måte.

H. For å *frigjøre* et opprør, må en enhet fra en annen stormakt enn den opprøret var rettet mot avansere inn i den opprørske provinsen. Opprørsenheten fjernes da umiddelbart.

I. Alle spillere unntatt han opprøret var rettet mot, kan bruke en opprørsbrikke som støtte inn i opprørsprovinsen. Dette er automatisk og behøver ikke skrives ned. Hvis to eller flere spillere krever slik støtte samtidig, får ingen støtte.

J. Hvis to eller fler opprørsordre rettes mot samme provins samtidig, regnes de som én ordre.

K. Ingen opprørsenhet kan plasseres i Venice hvis det allerede er en militær enhet der.

7.4.8.2.6. Assassinations (L)

A. Denne ordren gis for å assassinere en annen spiller. Spilleren som assassinerer *må* ha en assassinasjonsenhet tilsvarende landet som spilles av offeret. Minimumsprisen er 12 dukater, og det kastes terning for å se om forsøket lykkes eller ikke.

B. For hver 12 dukater som brukes på forsøket, får spilleren 1/6 sjanse for at forsøket lykkes. Ikke mer enn 36 dukater kan brukes på et forsøk, noe som gir 50% sjanse for suksess.

C. Når forsøke gjøres, blir assassinasjonsenheten fjernet fra spillet, og GM kaster terning for å se om forsøket lykkes.

D. Mer enn en spiller kan forsøke å assassinere samme spiller i samme kampanje. Hvert forsøk behandles separat, men to eller flere vellykkete assassinasjoner gjør ikke mer skade enn én (surprise).

E. Hvis assassinasjonene lykkes, er alle offerets enheter paralysert i én kampanje, og der får hold-ordre. De kan fortsatt bli støttet av andre spilleres enheter. Hold-ordren kan ikke brukes til å slå ned opprør, og virkningene av beleiringer ignoreres. Alle garnisoner som er under beleiring blir eliminert.

F. Hvis assassinasjonen lykkes, vil også en rekke av offerets provinser gjøre opprør. Dette gjøres ved at GM kaster på Assassination Rebellion Table for hver av provinsene offeret kontrollerer.

G. En assassinert spiller er ikke ute av spillet, men kan gjenoppta normalt spill neste kampanje, hvor han representerer si egen etterfølger.

7.4.8.3. Lån, gaver, etc.

Dukater kan gis bort og/eller lånes bort mellom spillere ved å skrive dette som en ordre. Handel med assassinasjonsenheter er også tillatt. Tilbakebetaling o.l. beror selvfølgelig utelukkende på tillit.

8. Pest

Virkning av pest forekommer utelukkende under sommerkampanjen, og behandles av GM.

8.1. PEST-PROSEDYRE

A. For å bestemme effektene av pest, kaster GM først en terning på Year Chart for å bestemme hvor hardt pesten rammer det året, og deretter på Plague Table for å bestemme hvor pesten rammer.

B. Alle militære enheter i provinser rammet av pest blir umiddelbart eliminert. Dette er den eneste virkningen av pest, og andre enheter kan seinere avansere inn i den pest-rammede provinsen uten å bli rammet av pest.

9. Sult

Provinser som blir rammet av sult markeres med en sultmarkør. Disse plasseres der under vintertrekket, og forblir på kartet inntil begynnelsen av sommerkampanjen.

9.1. PROSEDYRE FOR PLASSERING AV SULTMARKØRER

GM kaster en terning på Year Chart for å bestemme hvor hardt sulten rammer, og deretter på Famine Table for å bestemme hvor den rammer. En sultmarkør plasseres i alle provinsene som blir rammet av sult.

9.2. VIRKNING AV SULT

A. Enhver militær enhet som på slutten av vårkampanjen befinner seg i en provins som er rammet av sult blir automatisk eliminert. Dette inkluderer garnisoner (også uavhengige) i provinsen. En militær enhet i en sultrammet provins kan utføre sine vårordre som normalt.

B. Nye militære enheter kan ikke plasseres ut i provinser eller fortifiserte byer i provinser som er rammet av sult.

C. Sult har ingen virkning på hvem som kontrollerer provinsen.

D. En provins og ikke-garnisonert by med en sultmarkør skaper ingen inntekt. En fortifisert by med en garnison i en sultrammet provins vil skape inntekt for byen, men ikke provinsen.

10. Spesielle militære enheter

Ingen spiller kan ha mer enn én spesiell militær enhet på brettet samtidig. En slik militær enhet vil være kjent for alle spillere, og kan være en flåte, armé eller garnison.

10.1. CITIZEN´S MILITIA

Citizen´s militia koster seks dukater i året, har en styrke på en, men koster det dobbelte å bestikke.

10.2. ELITE MERCENARIES

Elite mercenaries koster seks dukater i året, har en styrke på to, og kan bestikkes til vanlig pris.

10.3. ELITE PROFESSIONALS

Elite professionals koster ni dukater i året, har en styrke på to, og kan bestikkes til dobbel pris.

NB: Kartet for Machiavelli offentliggjøres i neste nummer. *GM: Kommentar.*

NYTT FORSLAG TIL RATINGSYSTEM I DIPLOMACY - OG NOEN KOMMENTARER TIL DET FORRIGE FORSLAG

Av Trond Botnen

Et ratingsystem i Diplomacy - som i et hvilket som helst annet spill - må oppfylle i hvertfall følgende tre kriterier:

1) Motstandernes styrke må telle med i beregningen.

2) De siste spill må telle mer enn eldre spill.

3) Systemet må i minst mulig grad påvirke selve spillet.

Systemet som Anders Schrøder har foreslått oppfyller ikke noen av disse kravene.

1) Det tas ikke hensyn til motstandernes styrke når poengene får hvert spill deles ut. Dvs. at hr. Schrøder får like mange poeng hvis han vinner et spill med 6 nybegynnere som hvis han vinner et spill med 6 erfarne spillere.

2) Ved at det tas et gjennomsnitt av fem spill vil eldre spill etterhvert falle ut, men det blir likevel for unyansert, slik at en nivåheving ikke blir registrert før etter en tid.

3) Ved å utdele bonuspoeng for å holde flest senter hver høst, vil spillere kunne la seg friste til å gjøre trekk de ikke ville gjort utfra mer langsiktige betraktninger. Ratingsystemet påvirker således spillets gang.

Mitt alternative forslag bygger på ratingsystemet som i dag brukes inne sjakk. Det fungerer i prinsippet slik. Spillerens rating sammenlignes med gjennomsnittet av motstandernes rating. Utfra en tabell finner en da forventet prosentvis score. Denne sammenlignes med faktisk score, og differansene multipliseres med en kvotient som er avhengig av turneringstype. Resultatet legges til/trekkes fra den opprinnelige ratingen. På denne måten tas det hensyn til motstandernes styrke, og den siste turneringen teller mest. Hvorvidt spillforløpet påvirkes eller ikke, avhenger av hvordan poengene i hvert spill utdeles.

Jeg kan tenke meg følgende system for Diplomacy og varianter derav:

I. Fordeling av poeng:

1) Hver spiller gis poeng etter sluttplassering: 1. plass = 7 poeng, 2. plass = 6 poeng osv. ned til ett poeng for 7. plass
2) Vinneren(e) får 3-tre bonuspoeng (på deling)
3) Ved delt plassering, får alle spillerne som deler plassen gjennomsnittet av plassene som deles.
Eks: Todelt 3. plass gir 4,5 poeng til hver, Tredelt 1. plass gir 7 poeng til hver [(7+6+5)/3+3/3=7]
4) Eliminering gir to-2 poeng i minus.

Dette systemet vurderer kun sluttresultatet. Det premierer gode plasseringer, med bonus for seier (denne blir mindre pr. pers. jo flere som deler seieren) og straffer eliminasjon. Disse prinsippene ønsker jeg å holde fast på, men den konkrete poengutdelingen kan selvfølgelig diskuteres.

II. Utregning av forventet score

1) Totalt antall poeng i turneringen deles på antall spillere (som regel 7). Dette gir den såkalte *50% score.*
2) For hver enkelt spiller regnes ut forventet score. Hans rating sammenlignes med gjennomsnittet av motstandernes rating, og differansen leses av på en tabell. Tabellen er gjengitt til slutt i artikkelen.
Differanser større enn 350 settes pr. def. lik 350

III. Utregning av ratingendring og ny rating

1) Forventet score regnes om til poeng.
2) Dette subtraheres fra oppnådd score.
3) Differansen multipliseres med K.
K er en kvotient som settes etter skjønn. Jeg har følgende forslag:
A) Diplomacy
B) Youngstown og Diplomacyvarianter med forhandlinger

C) Gunboat og Diplomacyvarianter uten forhandlinger

Kategori	A	B	C
Postspill	30	20	10
Face-to-face	20	10	5

Disse variasjonene skal gjenspeile vårt syn på hvor relevante de ulike variantene er for å måle spillestyrke i Diplomacy, og kan endres underveis. Kom gjerne med innvendinger til mine forslag.
4) Svaret legges til/trekkes fra fra gammel rating.

IV. Spesielle regler

1) Offentliggjøring
Alle spillere er med i ratingsystemet, men man kan reservere seg mot å få ratingen offentliggjort. Man kan da få informasjon om egen rating hos RM (Rating Master). Ellers kreves minst tre fullførte spill for å få ratingen offentliggjort (se nye spillere).

2) Oppstart av systemet.
I den første turneringen som rates, antas at alle spillere starter med rating=1500. Dette kan senere anses som et gjennomsnittsnivå for ratingen.

3) Nye spillere
Det tas et gjennomsnitt av ratingen på de etablerte spillerne i nye spilleres første spill. Hvis nye spillere oppnår 50% score får de denne ratingen. Hvis ikke brukes samme tabellen som før, men motsatt vei. (75% score gir 193 poeng over dette gjennomsnittet, etc.). Dette kalles **ratingprestasjonen** i et spill. For de tre første spillene en spiller deltar i, regnes ut en gjennomsnittlig ratingprestasjon, som blir-spillerens første offentliggjorte rating. Type spill har ingen betydning for de tre første spillene. Deretter brukes den framgangsmåten som er beskrevet.

4) Stand-ins
Det er et problem å rate stand-ins og spillere som har trukket seg. Mitt forslag er at hverken spillere som trekker seg eller stand-ins får det aktuelle spillet ratet. På denne måten unngår en mye bry med regler for, og utregning av, rating ettersom hvor seint i spillet en stand-in overtar, sluttresultat kontra posisjon ved overtagelsen, etc.

5) Hva skal rates?
Alle spill i Backstabber rates. Dessuten rates alle andre postspill der Backstabber-spillere som ønsker å rates er med i. Dessuten rates norske Diplomacy-turneringer (Arcon etc.). Spørsmålet er om (a) andre turneringer (f.eks. svenske) og (b) klubb- og private spill skal rates. Her innhenter jeg gjerne meninger fra Backstabbers lesere.

V. Et tenkt spill:

Spiller	Rating	Plass	Poeng	Forventet	Ny rating
Trond	2000	1	10	7,37	2079
Borger	1800	2	6	7,37	1759
Lars Roger	1700	3	5	6,54	1653
Tore	1000	4	4	0,91	1093
Pål	1100	5	3	0,91	1163
Øystein	1400	6	2	2,82	1375
Anders	1500	7 Elim	-1	4,14	1346

Fakta:
Spill: Diplomacy, K=30
50% score=4,14 poeng (29/7)

To utregningseksempel (tilfeldig valgt)
1) Trond: Rating=2000, motstanderes gjennomsnitt=1417. Diff>350 => Diff=+350
+350 gir forventet score = 89% =4,14*2*0,89=7,37 poeng

10 poeng - 7,37 poeng = 2,63 poeng
2,63 * K = 2,63 * 30 = 79 poeng
Ny rating = 2000 + 79 = 2079 poeng

2) Anders: Rating = 1500, motst. gj.sn. = 1500. Diff = 0
0 gir forv. score = 50% = 4,14 poeng
-1 poeng - 4,14 poeng = - 5,14 poeng
-5,14 *30 = -154 poeng
Ny rating = 1500 - 154 = 1346 poeng

Generelle kommentarer:
Spillerne i dette spillet hadde åpenbart svært forskjellig spillestyrke. Stormesterne Trond og Borger var sammen med Lars Roger (Australia som autonom japansk provins) favoritter, og tok de tre første plassene. Pål (de nederste plassene på ratinglista) og Tore (med en fireårings hjerne) gjorde det bedre enn ventet, mens Øystein (Who is this God person anyway?) og Anders (fjortis) tok de siste plassene på tross av en middels rating.

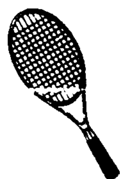
Endringene i rating viser at vinneren gikk kraftig opp, selv om han var favoritt. Med et system med bonuspoeng til vinneren(e) vil dette alltid skje, og slik bør det være. Nr. 2 og 3 gikk faktisk ned i rating, selv om de var ratet som nr. 2 og 3. Det var fordi de med en rating så langt over gjennomsnittet i gruppa, og faktisk var forventet enda høyere score. Hadde de hatt en rating på 15-1600 i utgangspunktet, ville 2. og 3. plass gitt en pen økning. Nr. 4 og 5 var ratet dårligst, men gjorde det bedre enn ventet, og fikk en pen framgang. Nr. 6 og 7 fikk en tilsvarende tilbakegang, denne var særlig sterk for nr. 7, som fikk svi for å ha blitt eliminert.

Det nye ratinggjennomsnittet, eller ratingnivået, ligger ubetydelig lavere enn det gamle, dvs. at det har blitt en svak deflasjon i systemet. Deflasjon og inflasjon i systemet kan skje pga. avrundinger, 350-poengsregelen og inntreden av nye spillere. Dette kan justeres f. eks. én gang i året ved at alle ratinger justeres like mye.

Spillerne hadde som sagt i utgangspunktet svært ulik rating, og da vil en etter et slikt spill som regel oppleve at det hele jevner seg ut. Er ratingen i utgangspunktet svært lik, vil det motsatte skje. I praksis vil ratingforskjellene i et spill som Diplomacy være betraktelig mindre enn i eksempelet.

Ratingtabell:

%Score	Diff	%Score	Diff	%Score	Diff	%Score	Diff	%Score	%Diff
89	350	73	175	57	50	41	-65	25	-193
88	336	72	166	56	43	40	-72	24	-202
87	322	71	158	55	36	39	-80	23	-211
86	309	70	149	54	29	38	-87	22	-220
85	296	69	141	53	21	37	-95	21	-230
84	284	68	133	52	14	36	-102	20	-240
83	273	67	125	51	7	35	-110	19	-251
82	262	66	117	50	0	34	-117	18	-262
81	251	65	110	49	-7	33	-125	17	-273
80	240	64	102	48	-14	32	-133	16	-284
79	230	63	95	47	-21	31	-141	15	-296
78	220	62	87	46	-29	30	-149	14	-309
77	211	61	80	45	-36	29	-158	13	-322
76	202	60	72	44	-43	28	-166	12	-336
75	193	59	65	43	-50	27	-175	11	-350
74	184	58	57	42	-57	26	-184		



TENNIS

De beste spillerne viste denne gangen at de var best. De tre beste på rankingen kom minst til semifinalen både i Wien og i Wimbledon.

Stein Hammer, som nå analyserer sine tennistrekk på data, beviste at dataprogrammet har noe for seg. Han vant Wien Grand prix etter en meget hard duell med Leif Kjetil Tviberg i finalen.

I Wimbledon skjedde det imidlertid en stor sensasjon. Espen Kittelsen Sandvik gikk helt til topps. Det merkelige var at han måtte spille alle sine kamper over 5 sett for å komme til finalen, mens han i finalen utklasset Jon Sagberg i tre strake sett. Det gjenstår å se om dette kun var et blaff, eller om de tre i teten har en ny motstander å frykte.

En enda større sensasjon har imidlertid skjedd. Prügelknaben Olav Marstokk ligger ikke sist på rankingen. Dette skyldes ikke hr. Marstokk selv, han tapte i kjent stil begge sine kvalikmatcher. Nei årsaken ligger i at Fredrik Ørlyng entret tennisarenaen og tapte i stor stil. Kanskje det er vanskeligere å komme sist på rankingen enn å lede den ??? Ihvertfall har hr. Marstokk fått en seriøs utfordrer til tittelen prügelknabe.

Her følger resultatene:

WIEN GRAND PRIX

Tennisrekker:

	Hans Thoresen	Torbjørn Oksefjell	Torkil Evensen	Anders Færden
1. sett	4444114444 321	4544544442 000	5544424242 211	4444444414 300
2. sett	6144454444 000	5456334431 000	5544414242 111	4444413444 121
3. sett	1515611664 110	4444444511 000	5544414141 111	1111666655 110

	Johannes Berg	Fredrik Ørlyng	Espen K. Sandvik	Per Arne Flø
1. sett	5454545422 000	4444444111 333	4366144154 101	5445145424 110
2. sett	4444444422 000	4444444111 333	4514416541 101	4551155141 320
3. sett	5555444112 000	4444444111 333	2136145154 101	5214151445 010

	Kjetil Olsen	Olav Marstokk	Sveinung Svea	Leif Kjetil Tviberg
1. sett	2445424443 121	4444444422 211	4444444444 000	4444444444 100
2. sett	2444354424 210	5446614322 210	1111777654 000	6116444444 111
3. sett	1656425312 021	4444336621 000	1111765544 000	6116616622 110

	Bjørn von Knorring	Anders Schrøder	Halfdan Grangård	Øystein Flø
1. sett	4444444444 000	2244445444 210	4464644141 201	1115553534 430
2. sett	4445514444 000	4124424466 110	4456441144 101	5555551111 110
3. sett	6666641111 000	2212466661 100	6116552522 101	1111155555 000

	Tore Godager	Joakim Spångberg	Stein Hammer	Jarl Eidsvåg
1. sett	4444444444 000	1115553351 433	4414444444 201	4444114444 321
2. sett	1616161664 200	5555551111 110	1154444545 201	1144444444 321
3. sett	6544433321 000	1111155555 000	6222262652 101	6161616163 111

	Jon Sagberg			
1. sett	4244624444 201			
2. sett	4244614445 101			
3. sett	5222226555 101			

<u>Kvalifisering til 8-delsfinale:</u>

<u>Hans Thoresen</u>	Torbjørn Oksefjell	7-5	6-4	
Torkil Evensen	<u>Anders Færden</u>	6-3	5-7	4-6
<u>Johannes Berg</u>	Fredrik Ørlyng	6-3	6-4	
Espen K. Sandvik	<u>Per Arne Flø</u>	4-6	6-3	4-6
<u>Kjetil Olsen</u>	Olav Marstokk	6-4	6-4	

<u>8-delsfinale:</u>

Sveinung Svea	<u>Leif Kjetil Tviberg</u>	5-7	6-3	5-7
<u>Bjørn von Knorring</u>	Anders Schrøder	5-7	6-1	6-4
Halfdan Grangård	<u>Øystein Flø</u>	6-3	1-6	4-6
Johannes Berg	<u>Tore Godager</u>	4-6	4-6	
Joakim Spångberg	<u>Hans Thoresen</u>	4-6	4-6	
Anders Færden	<u>Stein Hammer</u>	4-6	4-6	
<u>Jarl Eidsvåg</u>	Per Arne Flø	2-6	7-6	7-5
<u>Jon Sagberg</u>	Kjetil Olsen	6-4	6-4	

<u>Kvartfinale:</u>

Bjørn von Knorring	<u>Leif Kjetil Tviberg</u>	5-7	5-7
Øystein Flø	<u>Tore Godager</u>	4-6	4-6
Hans Thoresen	<u>Stein Hammer</u>	4-6	5-7
<u>Jon Sagberg</u>	Jarl Eidsvåg	6-3	6-4

<u>Semifinale:</u>

Tore Godager	Leif Kjetil Tviberg	5-7	6-7
<u>Stein Hammer</u>	Jon Sagberg	7-6	7-5

<u>Finale:</u>

Leif Kjetil Tviberg	<u>Stein Hammer</u>	5-7	7-6	6-7

Vinner av *Wien Grand Prix* ble altså <u>Stein Hammer</u>.

WIMBLEDON

Tennisrekker:

	Kjetil Olsen	Torkil Evensen	Johannes Berg	Per Arne Flø
1. sett	4434444424 111	4144444444 111	4343444443 111	5445145424 110
2. sett	2444544414 121	4441444444 111	3434444434 111	4554155141 110
3. sett	3521644444 011	6661611661 000	5555444431 000	5214151445 010
4. sett	1336424543 020	5551551151 000	4444444431 000	4441144413 000
5. sett	2225513464 100	1444411441 000	5454543321 000	1154354331 000

	Hans Thoresen	Fredrik Ørlyng	Torbjørn Oksefjell	Olav Marstokk
1. sett	4444114444 321	4441114444 333	4444444444 000	4442244444 121
2. sett	4144444444 111	4441114444 333	4444444444 000	4234444445 111
3. sett	4114444444 411	4441114444 333	4444444444 000	4444224444 111
4. sett	6144444544 000	4441114444 333	4444444444 000	5555424241 110
5. sett	5151611664 200	4441114444 333	4444444444 000	1444444441 010

	Anders Færden	Espen K. Sandvik	Jon Sagberg	Sveinung Svea
1. sett	4444444144 300	4144444441 321	4444444444 100	4444444444 000
2. sett	4444413444 121	4244444441 221	1444444444 202	4444444444 000
3. sett	4413444444 211	4366144154 101	1144444555 202	1314177654 100
4. sett	1455144544 100	4514416541 101	1114444555 202	1111737365 000
5. sett	5115161516 111	2136145154 101	2222255555 000	1515154441 000

	Tore Godager	Anders Schrøder	Stein Hammer	Joakim Spångberg
1. sett	4442444444 200	2244444444 220	4444441444 202	1533555111 433
2. sett	4443244344 220	4422444264 220	4414444444 202	1111555555 110
3. sett	4544444433 100	1144446652 110	4411555444 202	1111155555 000
4. sett	4544444423 100	4411445542 110	4411555444 001	4141414141 000
5 sett	1416161664 200	4411444442 110	5222555222 102	1414141414 000

	Øystein Flø	Bjørn von Knorring	Halfdan Grangård	Jarl Eidsvåg
1. sett	4444414444 210	4444444444 000	4144444441 322	4444114444 321
2. sett	4444414444 210	4445544442 000	4144444441 322	4444114444 321
3. sett	5555555111 110	5544114444 110	4464644141 201	4444114444 321
4. sett	5555541111 000	1144444455 000	4456551144 101	4444114444 321
5. sett	5555111122 000	4411664411 110	6116552522 101	6161616163 111

	Leif Kjetil Tviberg			
1. sett	4444444444 101			
2. sett	4444444445 001			
3. sett	1615544444 111			
4. sett	4422455424 011			
5. sett	1551511555 101			

Kvalifisering til 8-delsfinale:

Kjetil Olsen	Torkil Evensen	4-6	4-6	3-6		
Johannes Berg	Per Arne Flø	2-6	1-6	6-2	6-3	4-6
Hans Thoresen	Fredrik Ørlyng	6-3	5-7	6-7	6-1	6-2
Torbjørn Oksefjell	Olav Marstokk	6-3	5-7	6-4	1-6	6-4
Anders Færden	Espen K. Sandvik	6-4	5-7	7-5	6-7	6-7

8-delsfinale:

Jon Sagberg	Torbjørn Oksefjell	7-6	7-5	7-5		
Sveinung Svea	Tore Godager	6-3	6-4	6-7	2-6	5-7
Anders Schrøder	Stein Hammer	4-6	7-5	6-7	3-6	
Joakim Spångberg	Øystein Flø	4-6	6-4	0-6	0-6	
Hans Thoresen	Bjørn von Knorring	4-6-	7-5	4-6	7-6	6-4
Halfdan Grangård	Espen K. Sandvik	7-6	3-6	7-6	3-6	4-6
Jarl Eidsvåg	Torkil Evensen	7-5	7-5	2-6	3-6	6-3
Per Arne Flø	Leif Kjetil Tviberg	4-6	6-3	3-6	2-6	

Kvartfinale:

Tore Godager	Jon Sagberg	4-6	6-3	3-6	2-6	
Stein Hammer	Øystein Flø	7-6	5-7	1-6	7-6	7-5
Espen K. Sandvik	Hans Thoresen	6-3	4-6	6-4	4-6	7-6
Leif Kjetil Tviberg	Jarl Eidsvåg	6-3	6-4	6-4		

Semifinale:

Stein Hammer	Jon Sagberg	4-6	4-6	7-6	6-7	
Leif Kjetil Tviberg	Espen K. Sandvik	6-3	5-7	6-7	7-6	6-7

Finale:

Espen K. Sandvik	Jon Sagberg	7-5	7-5	6-3

Vinner av *Wimbledon* ble altså Espen K. Sandvik.

ATP-RANKING

Nr	Navn	VP_{TOT}	VP_1	VP_2	Mad	Rom	Mon	Beo	Bra	Fre	Mos	Ber	Wie	Wim	Pra	Los	Mex	Haw	Bue	US	Tok	Sto	Joh	Aas	ATP
1	Leif Kjetil Tviberg	2.4	2.4	-	V	F	Å	S	F	F	Å	Å	F	S											116
1	Jon Sagberg	2.3	2.3	-	K	V	Å	V	K	S	S	K	S	F											116
3	Stein Hammer	1.8	1.8	-	K	S	V	S	K	Å	K	Å	V	S											98
4	Erik Fossen	1.2	1.2	-	K	K	F	K	Å	S	Å	V	-	-											66
5	Halfdan Grangård	1.1	1.1	-	-	-	-	-	Å	V	Å	S	Å	Å											53
5	Jarl Eidsvåg	0.7	0.7	-	Å	Å	Å	K	V	K	Å	K	K	K											53
7	Joakim Spångberg	0.5	0.5	-	F	K	S	Å	K	Å	S	Å	Å	Å											44
8	Tore Godager	0.4	0.4	-	K	K	K	Å	Å	Å	F	Å	S	K											42
8	Espen Kittelsen Sandvik	1.0	1.0	-	-	-	-	-	Å	-	Å	-	-	V											42
10	Bjørn von Knorring	0.7	0.7	-	-	-	-	-	-	-	V	Å	K	Å											36
11	Øystein Flø	0.1	0.1	-	S	K	K	Å	Å	K	Å	K	K	K											33
12	Sveinung Svee	0.3	0.3	-	Å	Å	Å	F	Å	Å	K	Å	Å	Å											28
13	Anders Schrøder	0.1	0.1	-	S	Å	K	K	Å	K	K	-	Å	Å											27
14	Hans Thoresen	0.1	0.1	-	-	-	-	-	-	-	K	S	K	K											19
15	Kjetil Olsen	0.3	0.3	-	-	-	-	-	-	Å	-	F	Å	-											18
15	Per Arne Flø	0.1	0.1	-	Å	Å	Å	Å	S	-	-	K	Å	Å											18
17	Anders Færden	-	-	-	Å	Å	Å	K	-	Å	-	Å	Å	-											10
18	Johannes Berg	-	-	-	-	-	-	-	-	K	-	-	Å	-											6
18	Torkil Evensen	-	-	-	Å	Å	Å	Å	-	-	-	-	-	Å											6
20	Torbjørn Oksefjell	-	-	-	Å	-	-	Å	Å	-	-	-	-	Å											5
21	Olav Marstokk	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Å	-	-											1
22	Fredrik Ørlyng	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-											0

KUNNGJØRINGER TENNIS:

Stein Hammer: Ja til dopingfri sone i Norden.

Kjetil Olsen-Olav Marstokk: Jeg synes virkelig synd på deg som ligger lavere på rankinglisten enn verdens dårligste tennisspiller, Espen Kittelsen Sandvik.

[GM: (Kremt, kremt). Dette var visst en kunngjøring som ble gjort til skamme denne runden. Hr. Sandvik vant den prestisjetunge Wimbledonturneringen. Olav Marstokk er dessuten ikke sist på rankingen lenger.]

Jon Sagberg-Stein Hammer: It's better to use steroids than computers !!!!!!!

Financial Times-World: Tore (Andre') Godager has won the best outsider award 1991. He has also signed a contract with Coca Cola which will give him 1 billion dollars.

The Daily Express-World: Anders (Andy) Schrøder, the swedish tennis star, was last week seen at dr. drinktomuch's institute for the criminally insane. It is rumored that the quarter-final between him and Andre' resulted in a complete mental breakdown where Andy pulled out an Uzi-machine gun and killed 300 spectators.

Expressen: Skall Björn Borgs namne Von Knorring axla hans mantel ?.

Asker & Bærums Budstikke: Vår helt er i storform, og kommer til å vinne i Wien og Wimbledon.

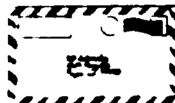
Stein Hammer-GM: Siden du har vært så snill å offentliggjøre tennisrekkene, vil jeg offentliggjøre statistikken for hvert brukte tall:

Tall	1	2	3	4	5	6	7
1.sett	14	5	3	60	10	[illegible]	0
2. sett	22	4	3	42	23	5	1
3. sett	32	8	4	16	23	16	1

Statistikken er i prosent. Punchegrunnlaget er Moskva GP og Berlin GP.
Jeg vil la programmet mitt vise at det er brukbart før jeg forteller om det jeg har funnet ut ved hjelp av datamaskinen. Det viktigste jeg har lært av EDB er at spillet går mye på flaks.

[GM: Det ser ut som at ditt program har noe for seg. Du vant jo Wien GP og kom til semifinalen i Wimbledon. Jeg er ikke helt enig i at spillet bare består av flaks. Se for eksempel på de tre beste på rankingen. Disse spillerne har stort sett oppnådd meget gode resultater. Ledende Leif Kjetil Tviberg har for eksempel vært i finalen i 50% av turneringene. Tilsvarende i bunn. Prügelknaben har for eksempel bare vunnet 1 av 11 kamper. Men selvfølgelig er flaks en viktig del av spillet. Dette vises veldig godt på spillere som kun har et godt resultat å vise til.]

BREVSPALTEN



POLITIKK

Det er fremdeles liv i politikkspalten selv om ikke så mange sender inn innlegg.

Trond K. Botnen-Inge Kristoffersen, Kjetil Olsen, Anders Færden m.fl.: Hør hva Hagbard Celine skriver i boka "Never Whistle While You're Pissing":

FREE MARKET: That condition of society in which all economic transactions result from voluntary choice without coercion.

THE STATE: That institution which interferes with the Free Market through the direct exercise of coercion or the granting of privileges (backed by coercion).

TAX: That form of coercion or interference with the Free Market in which the State collects tribute (the tax), allowing it to hire armed forces to practice coercion in defense of privilege, and also to engage in such wars, adventures, experiments, "reforms", etc., as i pleases, not at its own cost, but at the cost of "its" subjects.

PRIVILEGE: From the Latin *privi*, private, and *lege*, law. An advantage granted by the State and protected by its powers of coercion. A law for private benefit.

USURY: That form of privilege or interference with the Free Market in which one State-supported group monopolizes the coinage and thereby takes tribute (interest), direct or indirect, on all or most economic transactions.

LANDLORDISM: That form of privilege or interference with the Free Market in which one State-supported group "owns" the land and thereby takes tribute (rent) from those who live, work, or produce on the land.

TARIFF: That form of privilege or interference with the Free Market in which commodities produced outside the State are not allowed to compete equally with those produced inside the State.

CAPITALISM: That organization of society, incorporating elements of tax, usury, landlordism, and tariff, which thus denies the Free Market while pretending to exemplify it.

CONSERVATISM: That school of capitalist philosophy which claims allegiance to the Free Market while actually supporting usury, landlordism, tariff, and sometimes taxation.

LIBERALISM: That school of capitalist philosophy which attempts to correct the injustices of capitalism by adding new laws to the existing laws. Each time conservatives pass a law creating privilege, liberals pass another law modifying privilege, leading conservatives to pass a more subtle law recreating privilege, etc., until "everything not forbidden is compulsory" and "everything not compulsory is forbidden".

SOCIALISM: The attempted abolition of all privilege by restoring power entirely to the coercive agent behind privilege, the State, thereby converting capitalist oligarchy into Statist monopoly. Whitewashing a wall by painting it black.

ANARCHISM: That organization of society in which the Free Market operates freely, without taxes, usury, landlordism, tariffs, or other forms of coercion or privilege. RIGHT ANARCHISTS predict that in the Free Market people would voluntarily choose to compete more often than to cooperate. LEFT ANARCHISTS predict that in the Free Market people would voluntarily choose to cooperate more often than to compete."

For de uinnvidde kan opplyses at Hagbard Celine er en karakter i "Illuminatus!"-bøkene som er skrevet av Robert Anton Wilson og Robert Shea. For alle som er interessert i anarkisme (right wing), backstabbing, sammensvergelser, okkultisme, kabalisme, frimureri, sex, drugs & rock n´ roll er disse bøkene et "must". Det eneste mannen (Wilson) ikke har forstått er jo at anarkisme (right wing, ja) og liberalisme i bunn og grunn er én og samme ting. Hail Eris! All hail Discordia!

Trond K. Botnen-Jon Sagberg: Svar på spørsmål:
1) Venstre foretrekker hverken pest eller kolera.
2) Ja, men ikke de vassdrag som er foreslått verna i Verneplan IV (hørt om den?). I kampen mot pest & kolera vet vi at det er billigere å utnytte Norges ENØK-potensiale (ENØK står for energiøkonomisering, Jon) enn å bygge ut ytterligere vassdrag. ENØK-potensialet er anslått til 20-40 TWh/år.
3) Venstre er mot ting som ikke lønner seg, og mot at Stortinget bryter sine egne vedtak. En metanolfabrikk vil neppe lønne seg med mindre det også bygges gasskraftverk. Bygges det gasskraftverk vil vi ikke kunne oppfylle Stortingets målsetning om stabilisering av CO_2-utslippene innen år 2000. Sier litt om Stortingspartienes seriøsitet at de er mindre opptatt av å oppfylle egne vedtak enn et parti som ikke er på Stortinget, hva?

Generelle kommentarer:
Det fine med å være med i et parti som ikke er kjøpt opp av enten NHO, LO, Bondelaget, Fiskarlaget eller Indremisjonen, er at vi kan tenke på hva som er lurt og ikke på hva de som finansierer oss vil vi skal mene (ulempen er selvfølgelig at har dårlig råd). Vi behøver derfor ikke gå inn for et underskuddsprosjekt som metanolfabrikk, mens det må dere gjøre når NHO forteller dere at det vil skape arbeidsplasser. Enda flere statsfinansierte arbeidsplasser, vedtatt av partier som er kjøpt og betalt av de såkalte motpolene NHO & LO. Når skal det gå opp for det norske folk at NHO & LO ikke er fiender, men en allianse med det felles mål å suge ut mest mulig penger av statskassa (de penga som er igjen etter at bønda har fått sitt, altså). All kranglinga mellom NHO, LO, AP og Høyre er bare spill for galleriet, og et ganske vellykka forsøk på å føre det norske folk bak lyset.
Så lenge AP og Høyre bytter om på å styre Norge (med LO og NHO som baksetesjåfører) vil vi få stadig større underskudd på statsbudsjettet, stadig større avhengighet av oljeinntektene, stadig større andel av BNP

som inndras av det offentlige, stadig mer sentralisert næringsliv og mindre konkurranse, stadig mindre personlig frihet og stadig større byråkrati. Ta en kikk på statistikk over de offentlige utgiftene, Jon! De viser at økningen har vært like sterk uansett "farge" på regjeringen. Nemlig.
Høyre er ikke næringslivets parti. Høyre er partiet for de store og byråkratiske bedriftene som har ressurser til å drive lobbyvirksomhet. Disse tår Høyres hjelp til å holde på sine privilegier (f.eks. rederne ved skattereformen), taperne blir de små og mellomstore bedriftene og konsumentene som blir rammet av manglende konkurranse. Høyre er ikke partiet for fri konkurransen, men det partiet som på den sleipeste måten undergraver den frie konkurransen for å skape et oligopol der noen få store firma har all makt og fastsetter priser gjennom forhandlinger seg imellom, og maser seg til subsidier fra Staten når det går dårlig. Omstilling og fornyelse kan ikke vedtas, det skjer ved at de dårlige bedriftene går konkurs. Når disse reddes av Staten (les: Høyre & AP), stivner vi i et foreldet system som leverandør av råvarer og halvfabrikata som et annet u-land.
Helt til slutt, Jon: Les definisjonen på "Conservatism" en gang til, og få inne i hodet at anarkismens krav om det absolutt frie marked, og liberalismens kamp mot privilegier, maktkonsentrasjon og byråkrati er to sider av samme sak. Vi kjemper *mot* kapitalismen og *for* det frie marked.

Leif Kjetil Tviberg-Jon Sagberg: Det er nivået på humoren jeg er bekymret for.

Stein Hammer: Anarkisme er en ekstrem form for liberalisme. Bli liberal ekstremist !

Kjetil Olsen-Halfdan Fennik Grangård: Jeg skal si deg en ting ditt hemm. Det er ikke rart at du ikke skjønner at alle disse lover og regler fortrenger oss og bestemmer hva vi skal gjøre. Men du din politikerspire, som har plakater av Brundtland og Syse på rommet ditt, vet vel nøyaktig hva du skal gjøre, for du følger aller regler og lover, du din vorte på samfunnets rompe. Nei takke meg til anarkistenes lystige liv. Jeg vil ikke forsøke å forklare, for din lille hjerne ville ikke forstå.

Arnemann-Inge Kristoffersen: I call your bluff.

Jon Sagberg: Sosialisme, anarkisme og kommunisme lar seg ikke gjennomføre med dagens nordmenn.

Jon Sagberg: Den største feilen med anarkisme er at Blitzerne kaller seg anarkister.

Jon Sagberg: AUF er for de som vil ha statssubsidiert fyll. Hva med å heller kalle det Arbeidernes Ungdoms Fyllelag.

Jon Sagberg-Inge Kristoffersen: Hvorfor er liberalisme bare for pingler ?

Per Westling-Jon Sagberg: Ditt påstående att jag som svensk inte försår ironi kan jag tolka på två sätt; antingen att jäg som utlänning inte är insatt i den inhemska debatten och därigenom inte vet vilken politisk situation som råder, eller att svenskar (till skillnad från norrmän ?) inte förstår sig på ironi. Om det är det senare ställer jag mig mycket tveksam till såna uttalande från en person från ett land som totalförbjöd Monty Pythons "Life of Brian".

En allmän anmärkning: Ironi i skriven text är svårt då man inte har "tonfall og tvekan" och liknande. Inom den "elektroniska" världen (e-mail, News, BBS osv.) har en praxis att använda ironiparenteser och gladmän (":-)"). Krumeluren ovan var en "surman" ...

VURDERING AV BRETTSPILL ELLER ROLLESPILL

Machiavelli: (av Trond Botnen)

Grunnidé:
Machiavelli er det brettspill jeg kjenner til som ligner mest på Diplomacy. Spillet går ut på å samle Italia, og det kan velges mellom fire scenarier, fra 1385 til 1521. Følgende åtte stormakter spilles: Milan, Firenze, Pavestaten, Napoli, Venezia, Frankrike, Østerrike og Tyrkia.

Forskjeller fra Diplomacy:
Machiavelli kan spilles med grunnregler, avanserte regler, og med valgfrie tilleggsregler. I grunnvarianten skiller spillet seg først og fremst fra Diplomacy ved at det er tre trekk i året, og at det ikke er nødvendig å ha vært i en provins i et høsttrekk for å kontrollere den. I tillegg til flåter og arméer er det også garnisoner. Disse kan kun befinne seg inne i byer som har mulighet for fortifisering. Eksistensen av garnisoner nødvendiggjør to nye trekk, nemlig "beleiring" og "løfte beleiring". En by som er holdt av en garnison, kan kun erobres ved beleiring i to trekk.

Avanserte regler:
Med avanserte regler er det ikke byer som bestemmer antall enheter, men inntekt. Inntekt regnes ut etter hvor mange byer, provinser og havområder som kontrolleres, pluss en variabel inntekt som kastes med terning. Inntekt kan brukes til militære enheter og/eller til ting som bestikkelser/kjøp av fiendtlige styrker, assassinasjon, starte opprør mot fienden m.m

Valgfrie tilleggsregler:
Her introduseres først og fremst pest og sult, som rammer tilfeldige provinser hvert år (terningkast på egne tabeller). I tillegg kan det tillates spesielle elitestyrker, som er vanskeligere å bestikke og/eller teller som to enheter i kamp. Disse er dyrere enn vanlig styrker.

Seiersbetingelser og varianter:
Det kan spilles med ulike seiersbetingelser. Vanlig betingelse for enkel seier er 18 byer og minst én annen spillers hjemland. For full seier (samling av Italia) kreves 23 byer og minst to andre spilleres hjemland. Scenariene er forøvrig satt om med forslag til varianter som dekker alt fra to til åtte spillere.

Vurdering av spillet:
Machiavelli er fullt og helt et spill i Diplomacy-ånden, med den vellykkete stab som det høyeste mål. Noen av de mer kompliserte reglene hever denne kunsten opp på et høyere nivå. Eks: Låne penger av en motspiller for så å bruke dem på å assassinere ham, eller kjøpe en av Venezianerens flåter for så å bruke den til å ta Venezia (Venezia er ellers uinntagelig). Machiavelli er et mer komplisert spill enn Diplomacy, særlig hvis avanserte regler tas i bruk, noe jeg vil anbefale. Det fungerer derfor bra som en avveksling fra Diplomacy.
På minussiden vil jeg nevne at styrkeforholdet mellom landene er for ujevnt i de fleste scenariene, slik at erfarne spillere gjerne vil danne allianser mot de som har fått de beste landene. Spillet tar også betraktelig lenger tid å spille enn Diplomacy, særlig hvis man bruker avanserte regler. Det er også noen som vil mislike at sjanseelementet blir viktig hvis man spiller med variabel inntekt, og særlig sult & pest og assassinasjon. Totalt sett er Machiavelli et mindre dynamisk spill enn Diplomacy, men likevel et spill som alle Diplomacy-fan bør prøve. Det går også an å eksperimentere med kombinasjoner, som Machiavelli-regler på Diplomacy-kart og vice versa.

DIPLOMACYVARIANTER

YOUNGSTOWN 14

Per Westling-GM: Är du interesserad av att översätta denna variant till engelska. Det räcker nog med siderna innan supplysenterlistan isåfall, och karterna är de samma. jag orkar nog inte själv. Tror jag skickar en kopia til USA (NAVB) i januari.

[GM: Dette arbeidet er ikke prioritert foreløpig. Jeg vil kanskje ha en engelsk versjon av Youngstown 14 klar til GothCON. Jeg prioriterer å oversette UNITED reglene fra tysk til norsk. (PS: Dette ganske mye tid, tysk er et tungt språk).]

MACHIAVELLI

Machiavelli starter opp neste gang. Se artikkel om Machiavelliregler i dette nummeret. Trond Botnen er ennå ikke ferdig med kartet, men den vil være klar til neste nummer av The Backstabber. Her vil også tabellene for sult, pest og variabel inntekt bli offentliggjort.

NB: Det er fremdeles to plasser ledig. Ta kontakt med meg snarest om du ønsker å få bli med. Husk at den som kommer først til møllen får først malt.

ARAB DIPLOMACY

Arab-diplomacy starter nå opp. Jeg ønsker spillernes kommentarer på denne varianten. Dersom interessen er til stede er det ikke noe problem å starte opp enda et Arab-diplomacy spill.

RATINGSYSTEM I DIPLOMACY

Kjartan Bergslid: Jeg er skeptisk til et ratingsystem. Det vil kunne trekke inn momenter i spillet som ikke har noe der å gjøre. Mange spillere vil benytte som motivasjon for en stab at en spiller ligger høyt på ratingen.

[GM: Det er mulig du har rett, men det vet vi ikke før vi har prøvet et ratingsystem. Jeg tror ikke at Backstabberleserne kun stabber fordi en spiller har høy rating. Spillmiljøet er såpass lite at de fleste spillerne vet hvem som er de mest erfarne (best resultater fra før). Det er vel en kjent sak at for eksempel Trond Botnen er en spiller som har vunnet mye. Vil en høy rating på Trond Botnen medføre at han vil bli stabbet oftere enn før tror du ?? Jeg tror det ikke !!]

Halfdan Grangård: Jeg synes ratingsystemet til Anders Schrøder er greit nok og har ingenting imot å bli med i dette. Heller ikke det her ratingsystemet kan hindre at de beste spillerne kan bli skvist ut av spillet eller bli påhoppet, men de som måtte ende sist på grunn av dette må jo nødvendigvis rykke nedover ratinglisten uansett hvilket system man bruker, bare i større eller mindre grad. Anders Schrøders system straffer ikke sisteplasser så mye som enkelte andre ratingsystemer, så det er vel et positivt trekk for de som frykter at de skal bli påhoppet fordi de har en så god plassering på rankingen.
jeg er usikker på hvilke spill som burde telle i rankingen, men ønsker ikke at private og Gunboat-spill skal registreres. Dessuten mener jeg at fem Diplomacyspill holder for å få et noenlunde korrekt bilde av en spillers styrke. Til slutt ønsker jeg informasjon om hvordan rankingen vil bli justert ettersom tiden går.

[GM: Trond Botnen har laget et annet forslag til ratingsystem. Les hans artikkel om rating. Det vil gi deg svar på mange av dine spørsmål. Gi gjerne tilbakemelding om hva du synes om Tronds forslag. Angående ulemper med ratingsystem, er jeg ikke sikker på at en spiller med god rating oftere vil bli backstabbet enn før. De fleste spillere greier uansett ganske raskt å snuse opp hvilke spillere som er erfarne. Jeg har selv flere ganger spilt Diplomacyspill hvor noen spillere har oppfordret til at jeg må angripes fordi jeg er erfaren. Som regel mislykkes de med dette og jeg får en god plassering (første- eller annenplass). Jeg tror simpelthen at en god spiller som regel klarer å utmanøvrere de uerfarne spillerne. Ta eksempel den meget gode Diplomacyspilleren i Oslo, Tomas Mørkrid. Han vinner bestandig mot uerfarne spillere. Han er så flink til å forhandle at han klarer å stoppe alle tilløp til påhopping av ham.]

Stein Hammer: Jeg synes Anders Schrøders ratingsystem virket ok. Det er ikke nødvendig med mer input enn 5 spill. Ellers blir det bare veteraner som topper listen. Et alternativ til ratingsystem er å offentliggjøre resultater av tidligere spill eller å arrangere diplomacyspill for tidligere vinnere, med jevne mellomrom.

THE BACKSTABBER

Spilleder-Alle: Jeg ønsker at de av spillerne som skriver inn sine trekk til meg på data sender meg en *diskett* med teksten i tillegg til utskriften på papir. Dette vil spare meg for mye tid til punching av kunngjøringer, artikler og så videre. Du vil få disketten i retur sammen med neste The Backstabber. PS: Merk disketten med ditt navn.

Trond K. Botnen-alle språkfascister: Bare diskutér hvilket språk meldinger skal skrives på dere. Det beviser ikke annet enn at dere aldri kan bli hverken gode liberaler eller anarkister. For en liberalanarkist som meg er det åpenbart at alle skriver på det språk en selv vil, og så kan hver enkelt prøve å tenke seg fram til hvilket språk en klarer å gjøre seg forstått på. Hvis jeg vil, skriver jeg på Sindarin eller Quenya, men da risikerer jeg kommunikasjonsproblemer (Tips til Østerrike i 1991b, som klager på at ingen hører på diplomatiet hans: Prøv et annet språk enn svensk!).

Ingvar Kjøl: Har du postgirokonto ? I tilfelle hvilket nummer ?

[GM: Nei. Du sender enten frimerker eller kontanter i posten. NB: ikke prøv å send frimerker eller penger offisielt gjennom postverket. De tar en avgift på ca. 30 kr. og sender det rekommandert. Det enkleste er simpelthen å putte penger eller frimerker i en konvolutt og sende den til meg.]

Tore Godager-Inge Kristoffersen: Takk for ditt bidrag til diskusjonen. Det må selvfølgelig være frivillig å skrive kunngjøringer på engelsk. Du har kanskje også lagt merke til at det er flere som har forsøkt seg på dette språket. Men de har tydeligvis ikke like stor beherskelse av språket som vi ahr, og burde holde seg til det språket de kan.

Per Westling-Inge Kristoffersen: Det måste val vara enklare att skriva (press) på sitt modersmål, iallafall vid längre press (jamfor pressen som brukar vara i engelska fansin).

DIVERSE

Trond K. Botnen-Jon Sagberg: Hva har moral med Diplomacy å gjøre? Hva mener du med å advare folk mot Diplomacy-spillere (som meg) som man ikke kan stole på? Jeg vil advare alle Diplomacy-spillere mot folk som Jon Sagberg som tror de kan stole på sine motspillere. Han vil stole på fienden din neste gang.....

Trond K. Botnen-Anders Schrøder: Tro ikke at jeg ikke unner deg seieren i ditt første Machiavelli-spill. Jeg vil jo gjerne at du skal fortsette å spille brettspill, og da må jeg jo la deg vinne av og til. Jeg vet jo at du pleier å trekke deg når det går dårlig (var det i 1988a du spilte under navnet Anders Amundsen og trakk

deg da det begynte å gå dårlig, og det viste seg at jeg vant med Italia?). Ikke bli sur hvis du ikke vinner neste gang da, Anders!

Trond K. Botnen-alle: Er det noen der ute som er interessert i å spille postsjakk? I så fall er dere herved utfordret! Det vil selvsagt ta for lang tid å spille gjennom Backstabber, men ta kontakt med meg for å avtale trekkfrister o.l. Så kan vi selvfølgelig offentliggjøre stillingen og trekkene hver gang det kommer et nummer av Backstabber. I orden, Borger?

[GM: Det er iorden for meg. Hvis du klarer å skaffe spillere, kan jeg offentliggjøre sjakktrekk som du sender til meg.]

Halfdan Grangård: Finnes det noen Macintosh-brukere som er interessert i å bytte spill/programmer, så ta kontakt. Adressen min står bakerst.

[GM: Jeg vet at Trond Botnen har en Macintosh. Ellers ser det vel dårlig ut.].

Halfdan Grangård: Jeg holder på å lage en kortbank om spillerne i The Backstabber. Til det trenger jeg de forskjellige spillernes meritter i The Backstabber-spill og gjerne også fra Ar-Con turneringer. Jeg ville bli hjertelig takknemlig om du kunne sende med dette med det neste nummer av The Backstabber. Hvis du trenger spilledere, melder jeg meg frivillig.

[GM: De data som du ønsker vil bli skaffet til veie når ratingsystemet for Diplomacy starter opp. Trond Botnen vil bli ratingmaster. Han vil altså være den som vil ha den totale oversikt over spillernes meritter. Ta kontakt med ham. Jeg takker for interessen til å være spilleder for spill i The Backstabber. Hvilke spill er du interessert i å spillede. Gi meg spillene og jeg vil sette dem opp på ventelisten. Jeg benytter Word for Windows tekstbehandling og en PC. Du må kunne sende meg en diskett i MS-DOS format med dine filer i et format som Word for Windows kan lese. Dersom du ønsker å spillede spill med kart, må du enten la meg tegne kartene eller benytte et kart som kan leses i Word for Windows. CGM, TIF, HPGL osv. NB: Du kan gjerne være spilleder for helt nye typer spill. De behøver ikke være Diplomacyrelaterte].

Tore Godager-Jon Sagberg: Dine anmerkninger om min spillestil er helt uforståelige. Jeg mener, har ikke jeg alltid hjulpet deg. Husker du ikke for 3 år siden på jernbanestasjonen i Sri-Lanka. Du sa at du hadde mistet passet og jeg, som en god gentlemann, lot deg låne mitt. Dessuten fikk du også 17500 dollar i tilfelle du ble angrepet av pirater. Å sette ut slike rykter om meg er umoralsk og burde straffes. PS. Du får aldri mer låne min Jaguar.

Tore Godager: Dobbelt backstabberi. For de som aldri har hørt om denne Diplomacy-stilen burde de lese denne artikkelen med stor interesse. (Dette gjelder spesielt deg TROND som forøvrig tapte i Machiavelli, da du ikke forsto logikken i dobbelt backstabberi). DB, som jeg kaller det, går ut på å backstabbe dine to nærmeste allierte på likt og late som om ingen ting har skjedd. DB kommer fra bedriftsøkonomi og står for Dobbelt Bokholderi. Da det ble oppfunnet ble oppfinneren hyllet som et geni, og hans ideer revolusjonerte hele økonomien. Derfor er også Dobbelt Backstabberi genialt. Når du så har backstabbet begge dine allierte samtidig (det vil si samme runde) noe som må gjøres helhjertet, må du få til en fredsavtale hos en av dem. Dette kan gjøres meget enkelt ved å si at du kjemper en tofrontskrig, noe som er strategisk dumt (referer gjerne til 2. verdenskrig hvor Tyskland prøvde en tofrontskrig og tapte). Innrøm deretter at du gjorde en feil, og prøv å bli venner med dine tidligere allierte. Etter å ha lovet å trekke deg ut (her kan du si at du spilte Paranoia igår, og fikk et flashback), og "gjenopprettet" alliansen med dine to medspillere, backstabber du <u>en</u> av dem neste runde. Dette vil den andre allierte like meget godt, og vil kanskje love støtte for videre angrep. Men neste runde backstabber du ham, og ved å fortsette slik et par år til (backstabbe dine allierte annenhver gang), vil du være så mektig at ingen kan stanse deg. Pass bare på at du legger skylden på dine backstabs over på en annen, og spiller forøvrig uskyldig og dum.

Tore Godager-Trond Botnen: The Juggernaut of War will rain over you one day. Then your sins will be punished and you must eradicate yourself. The procedure is pain-staking and shall cost you incipient

incantarions which will result in an addendum of tremendous potassium explosions (from the Book of Doom, John Green 1974, Timpani publications).

Tore Godager-Alle: Jeg har dessverre ikke kapasitet til å svare på alle spørsmålene dere sender til meg hver uke. Jeg holder på akkurat nå med min doktorgrad i Antropologiske Fenomener og Deres Transdimesjonale Vennekrets. Jeg vil derfor ha en spalte her i backstabber hvor noen få spørsmål og svar blir trykket opp. Fra forrige uke har jeg plukket ut følgende spørsmål:

Stein Hammer - Guru mester: Hva er meningen med livet?
Svar: Kast en d6

Sveinung Svea - Guru mester: Hvorfor har jeg et fødselsmerke i pannen som ser ut som tre 6 tall ?
Svar: Dette er helt naturlig, og er noe som alle har.

Borger Borgersen - Guru mester: Hvorfor må jeg skrive dette søppelet inn på pc'en min ?
Svar: Alle må gå gjennom denne fasen i livet sitt, at du er litt sent ute har nok sine naturlige årsaker. Ta to dispril og fortsett.

Jon Sagberg-Inge Kristoffersen: Det var en bra artikkel du sendte inn. Særlig det med Tyskland og en-frontskriger. Runequest er et elendig rollespill. Spill heller Role-Master.

Stein Hammer: Pass opp for Jon Sagberg. La han aldri bli for stor. Hvis han får overtaket nøler han aldri med å true med å utslette deg hvis du ikke danser etter hans pipe. Det beste er å utslette han med en gang slik at han ikke kan komme med truslene sine.
Jeg vil også nevne at jeg sjelden bryter avtaler utenom når jeg blir presset til det av andre som for eksempel Jon Sagberg.

Pål Graff: Referat fra et privat Machiavellispill:

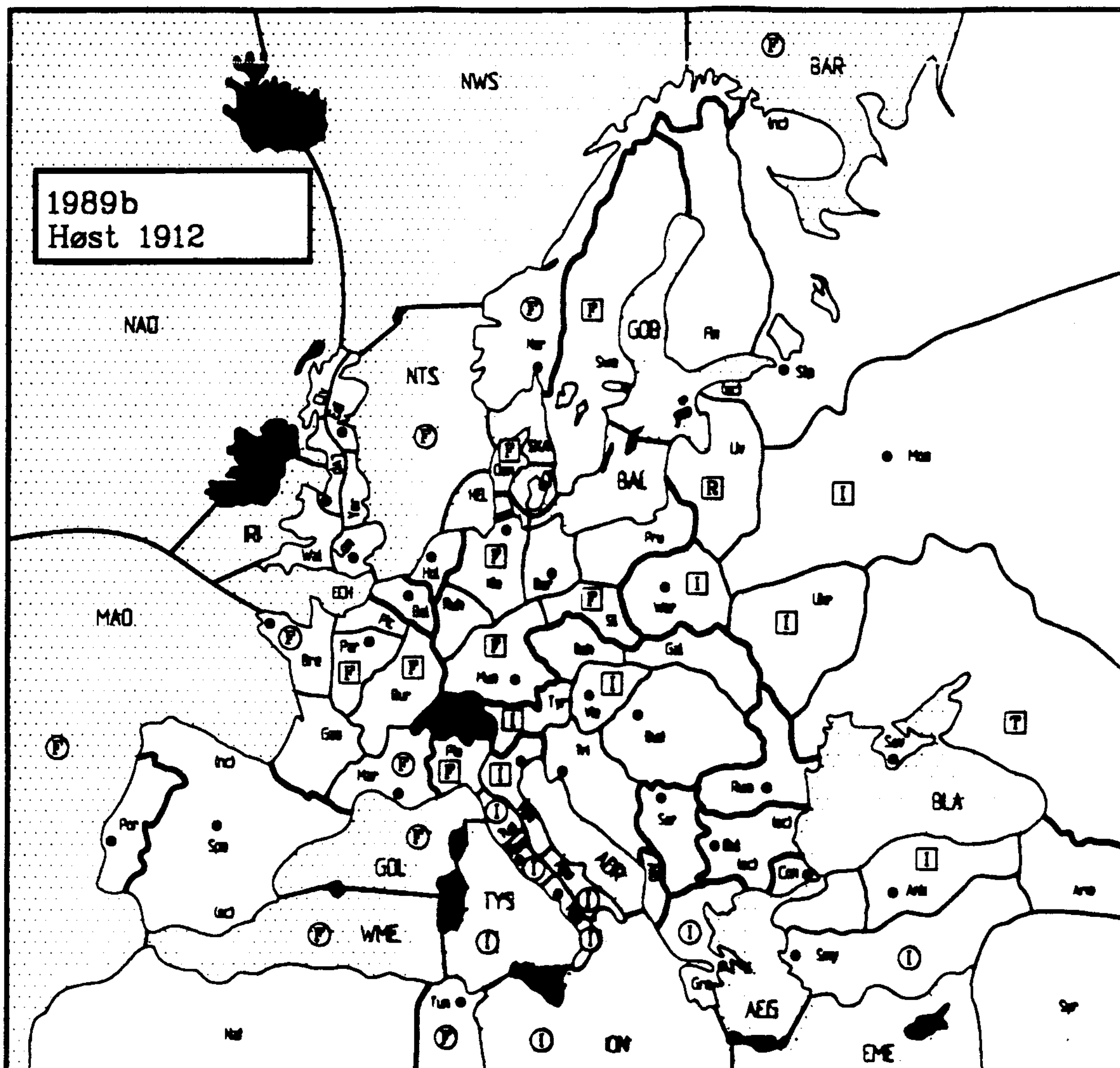
Land:	Spiller:	Parti:	Slutt:
Frankrike	Pål Graff	UV	11 byer + hele Østerrike
Napoli	Anders Schrøder	UH	9 byer
Milano	Geir Olsen	UV	8 byer
Pavestaten	Tore Godager	UH	5 byer
Venezia	Jon Wilhelm Kavli	UH	5 byer
Tyrkia	Thor Erik Skarpen	UV	4 byer
Firenze	Trond Botnen	UV	2 byer
Østerrike	Joakim Kosmo		0 byer

Østerrike startet bra (for bra). Dette skapte en allianse mellom Frankrike/Milano som varte resten av spillet. Napoli erobret Tunis og havene. Tyrkia gikk oppover langs østkysten. Pavestaten greide aldri å bestemme seg, men angrep de andre etter tur. Venezia og Østerrike og Firenze skapte en allianse, men mot slutten gikk det hull på fronten mot Frankrike/Milano. Mot slutten var Frankrike på vei til å erobre havene. Napoli måtte trekke seg tilbake. Firenze hadde store problemer med å skape en allianse med noen. Venezia gjorde flere tabber og kom seg aldri videre. Østerrike overtalte han til å holde fronten nordover. Målet ble oppnådd: Motstanderne (Joakim og Skarpen) ble fjernet.

Inge Kristoffersen: Nytt angående WinCON 1: Arbeid er i full gang - stopp - og for alle som ikke har mottatt informasjon - stopp - ta kontakt med meg - stopp - adresse bak i The Backstabber - stopp - Velkommen - stopp - Formann i WinCon 1 komiteen

[GM: Jeg kommer til WinCon - stopp - Diplomacymateriale sendes med The Backstabber - stopp - Et par biler med erfarne Oslospillere ankommer - stopp - Fint at prisen på Phønix hotell er så billig - 600 kr for et dobbeltrom for hele helgen - stopp - Lykke til videre - stopp - stopp]

DIPLOMACY   



Spillet er slutt.

Frankrike har vunnet med Italia på annenplass. Ikke engang teorien kan nå hindre Frankrike å få 18 sentre. Istedenfor å spille en intetsigende år til avsluttes spillet herved.

Frankrike: [Anders Færden]
F Tun H, F WME SF Tun, F GOL SA Tyr-Pie, F Mar SF GOL, A Bur-Mun, A Tyr-Pie, A Mun-Boh, A Sil S russisk A War (btf), F ECH-MAO, A Kie SA Den, F NTS-SKA, A Den SA Fin-Swe, A Fin-Swe, F BAR SF NWS-Nor, F NWS-Nor

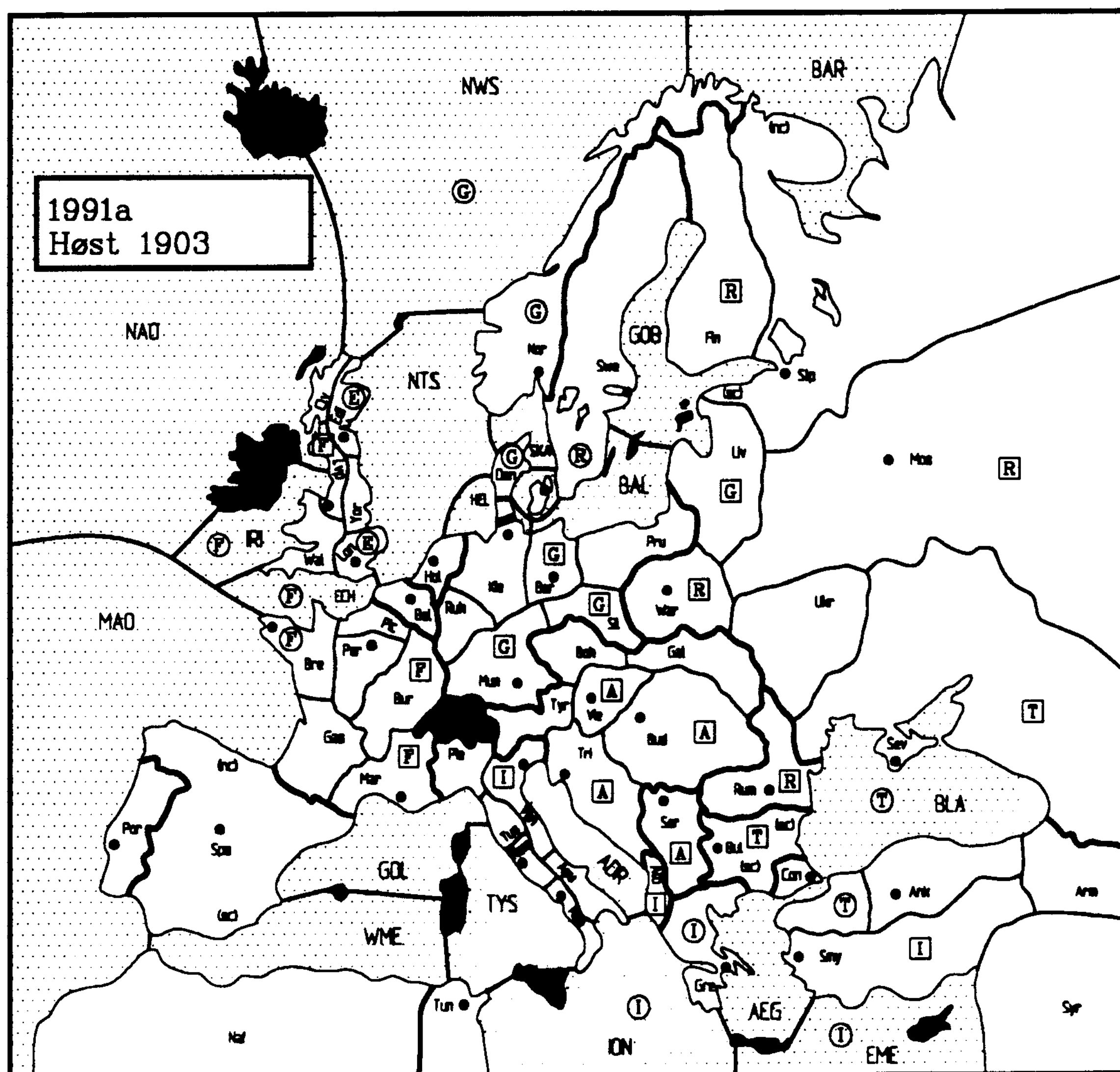
Italia: [Jarl Eidsvåg]
F TYS-GOL, F ION-Tun, F Tus SF TYS-GOL, F Rom-TYS, F AEG-Gre, F Con-Smy, A Ank H, A Sev-Mos, A Ukr SA Sev-Mos, A Gal-War, A Vie-Boh, A Ven-Tyr, F Nap-Apu

Russland: [Tore Godager]
F Stp-Nor, F SWE-BAL, F SKA-Swe, A Mos-Stp (r-Liv), A War-Pru

Tyrkia: [Olav Marstokk]

A Arm-Sev

England:	Eliminert.	(0)	Nr. 6
Frankrike:	Home, Bel, Ber, +Den, Edi, Hol, Kie, Lvp, Lon, Mun, Nor, Por, Spa, +Swe, Tun	(17)	Bygg: F Bre, A Par Nr. 1
Italia:	Home, +Ank, Bud, Bul, Con, Gre, +Mos, Rum, Ser, -Sev, Smy, Tri,Vie, +War	(15)	Bygg: F Nap, A Ven Nr 2.
Russland:	-Den, -Mos, Stp, -Swe, -War	(1)	Riv: F BAL, A Pru, F SKA, F Stp. Nr. 3.
Tyrkia:	-Ank, +Sev	(1)	Nr. 3.
Tyskland:	Eliminert.	(0)	Nr. 5
Østerrike:	Eliminert.	(0)	Nr. 7



Neste trekk er: **Vår 1904**

Russland mister grepet om Skandinavia. Tyrkiske barbarer er observert i Sevastopols gater. Il Duce Antersino holdt sitt ord til folket. Med ham ved roret går det meget bedre for Italia.

England: [Jon Sagberg]
F Edi-NTS, A Lon-Yor, F Wal-Lon

Frankrike: [Hans Kristian Rognstad]
A Lvp H, F IRI-ECH, F ECH-NTS, A Bur H, A Spa-Mar

Italia: [Anders Schrøder]
F Apu-ION, F ION-Gre, A Alb SF ION-Gre, A Syr-Smy, F EME SA Syr-Smy

Russland: [Anders Færden]
F Swe SA Nor, A Nor SF Swe (r-Fin), A Sev-Mos, A Rum-Ukr, A Bud-Rum, A Gal SA War, A War SA Gal

Tyrkia: [Edward Sejerstedt Bødtker]
F Gre-AEG, F Con-BLA, A Bul H, F Smy SF Gre-AEG (r-Con), A Arm-Sev

Tyskland: [Torbjørn Oksefjell]
A Pru-Liv, A Sil-Gal, F NTS-Nor, F NWS SF NTS-Nor, F Den-Swe, A Ruh-Mun

Østerrike: [Jarl Eidsvåg]
A Ser-Bul, A Vie SA Tri, A Tri SA Vie

England:	Edi, Lon, -Lvp	(2)	Riv: A Yor
Frankrike:	Home, +Lvp, Por, Spa	(6)	Bygg: F Bre
Italia:	Home, +Gre, +Smy, -Tri, Tun	(6)	Bygg: A Ven
Russland:	Mos, -Nor, Rum, -Sev, Stp, Swe, War	(5)	Riv: A Gal, A Ukr
Tyrkia:	Ank, Bul, Con, -Gre, +Sev, -Smy	(4)	Riv: F AEG
Tyskland:	Home, Bel, Den, Hol, +Nor	(7)	Bygg: A Ber
Østerrike:	Bud, Ser, +Tri, Vie	(4)	Bygg: A Bud

KUNNGJØRINGER 1991A:

Lon-Con: Vi trekker tilbake våre anbefalinger om å angripe Russland. Angrip heller Italia sammen med Østerrike.

Lon-Par: Hva med å la oss være. Vi har da ikke gjort dere noe. Hvorfor ikke heller hjelpe oss med å ta Tyskland (de er jo fast offer).

Lon-Stp: Vi hjelper dere så gjerne så lenge dere gjør deres beste for å ta Tyskland.

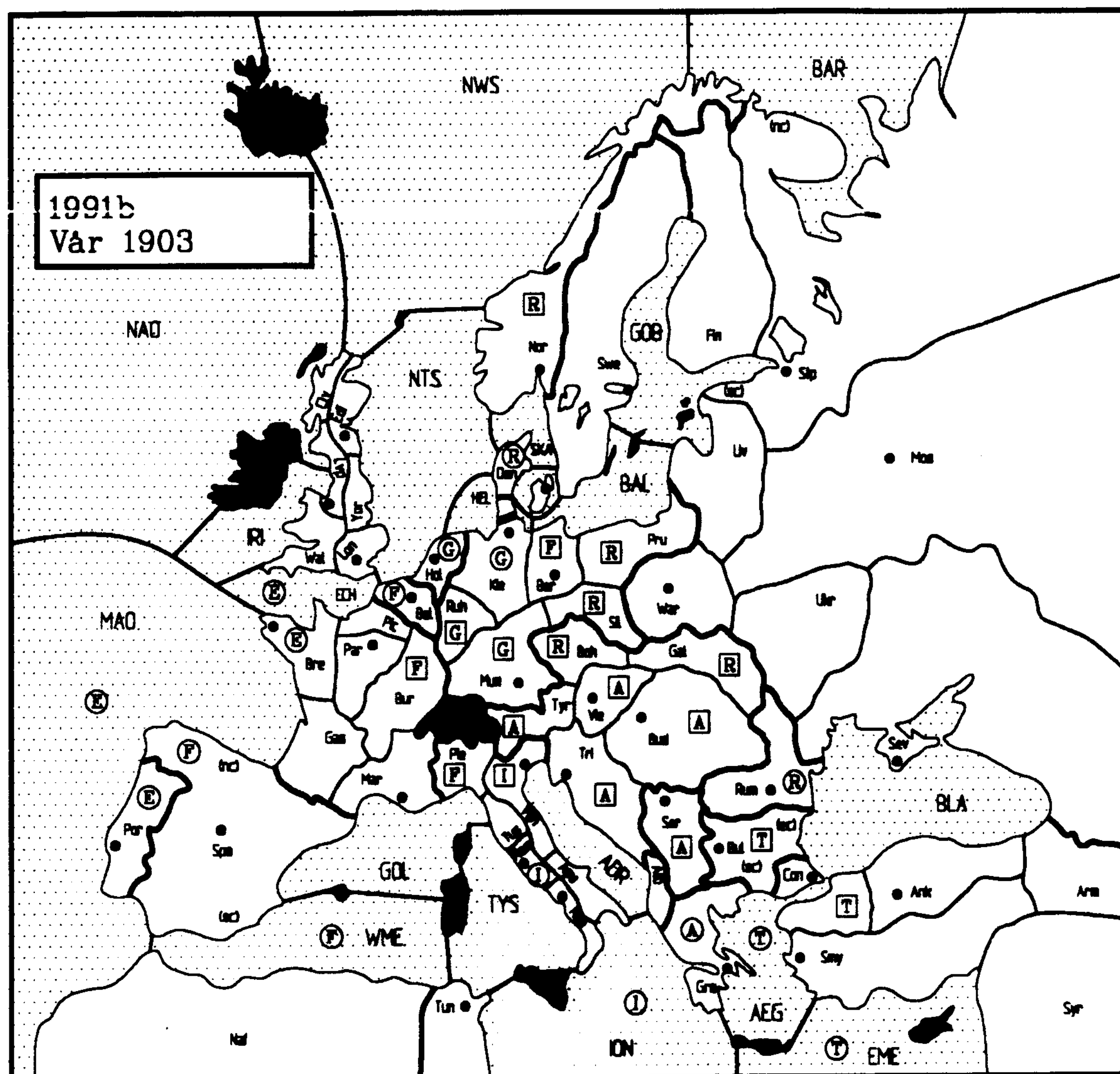
Lon-Rom: Vi erklærer dere krig !!!!!!!!!!!!!!!!!!

Lon-Vie: Hvorfor ikke angripe Tyskland og Italia..

Lon-Ber: Får håpe dere havner samme sted som oss !!!!!! Vi hjelper dere så gjerne med å komme dit. We'll show the way.

Il Duce Antersino-Europe: Smyrna og Hellas har herved blitt nye provinser i det nyromerske riket.

Arthur Berg-Alle Nordmenn: Pass på. Fascistregimet til Il Duce Antersino er forløperen til Anti-krists rike. Vi må bekjempe dette dyret. Jeg oppfordrer alle kristne til å slåss mot Antersino



Neste trekk er: **Høst 1903**

De puslete italienske tropper løp jublende hjem igjen til Venezia. Den russiske dampveivals er nå igang. Den russiske tsar har oppfunnet begrepet "blitz". Tyskland vil nå utsettes for en blitzkrig. Frankrike må motvillig erkjenne at den Iberiske halvøy er iferd med å komme på engelske hender.

England: [Lars Roger Moe]
F MAO-Por, F NAO-MAO; F Bre SF NAO-MAO, F Lon-ECH

Frankrike: [Anders Haavie]
F Gas-Spa (nc), A Bur SA Ber-Mun, A Ber-Mun, F Bel-Ruh (umulig), A Pie S italiensk A Tyr-Ven, F GOL-WME

Italia: [Pål Graff]
A Tyr-Ven, F TYS-Rom, F ION H

Russland: [Trond Botnen]
F Rum S tyrkisk A Bul, A Ukr-Gal, A Boh SA Ukr-Gal, A Gal-Sil, A War-Pru, F Swe-Den, A Nor H

Tyrkia: [Erik Fossen]
IMO F Smy-EME, A Con-Gre, F AEG CA Con-Gre, A Bul SA Con-Gre

Tyskland: [Leif Kjetil Tviberg]
A Mun H, A Ruh SA Mun, F Hol-Bel, F Den-Kie

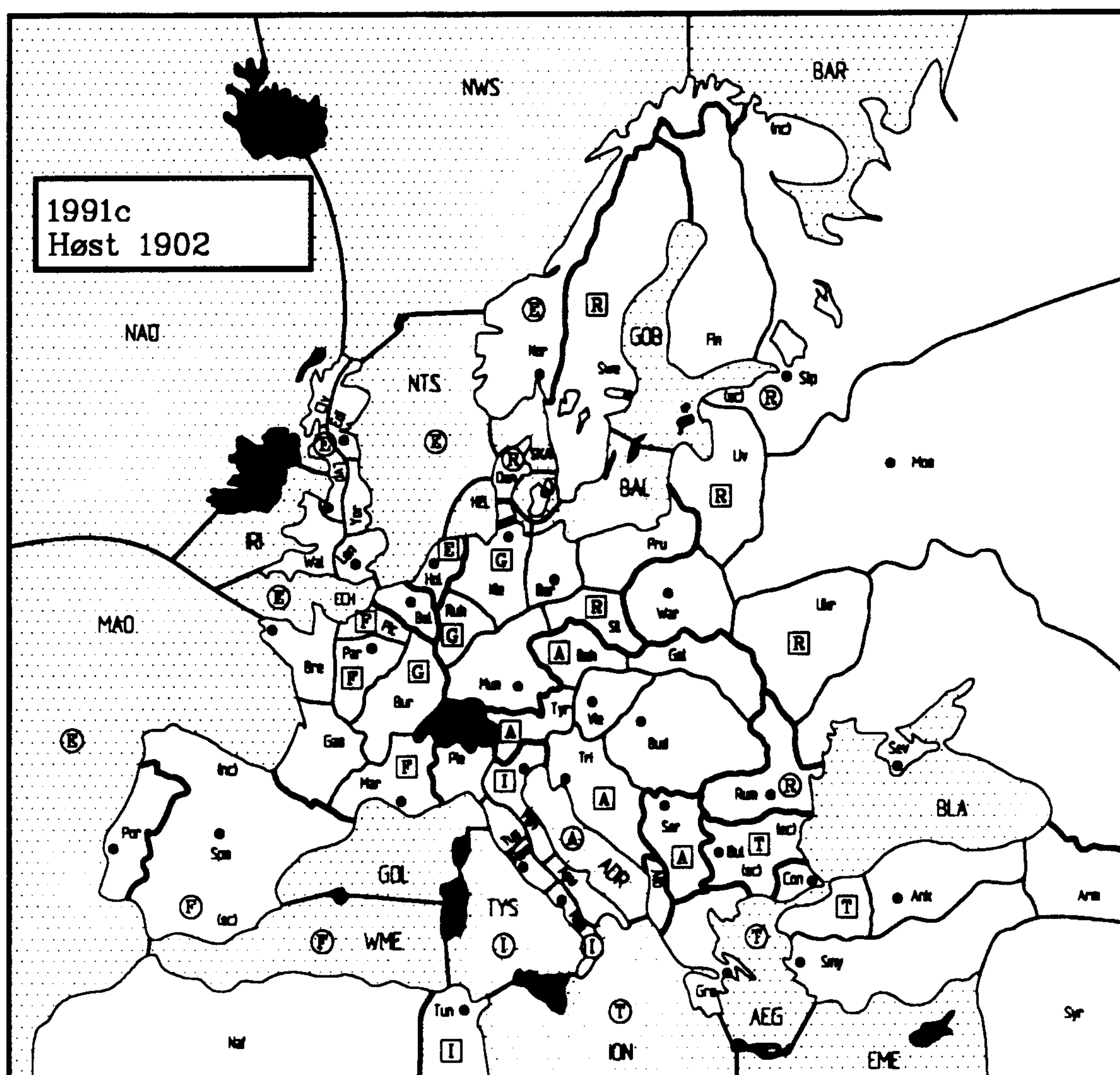
Østerrike: [Carl Magnus Høglund]

IMO F Gre H, A Ser SF Gre, A Bud SA Vie, A Tri-Tyr, A Vie SA Tri-Tyr, A Ven SA Tri-Tyr (r-Tri)

England:	Home, Bre	(4)	
Frankrike:	Bel, Ber, Mar, Par, Por, Spa	(6)	
Italia:	Nap, Rom, Tun	(3)	
Russland:	Home, Nor, Rum, Swe	(7)	
Tyrkia:	Home, Bul	(4)	
Tyskland:	Ber, Den, Hol, Kie, Mun	(4)	
Østerrike:	Home, Gre, Ser, Ven	(6)	

KUNNGJØRINGER 1991B:

Par-Ber: Slike fornærmelser straffes hardt og nådeløst. Farvel Tyskland, din undergang har nettopp begynt.



Neste trekk er: **Vår 1903**

Den tyske keiseren skrek stygt da han så tre dolker i sin rygg. Han sverger hevn. En tyrkisk flåte har endelig greid å erobre det Joniske hav.

England: [Stein Hammer]
F Nor S russisk A Fin-Swe, F NTS S russisk F Swe-Den, F IRI-MAO, F ECH SF IRI-MAO, A Bel-Hol

Frankrike: [Jarl Eidsvåg]
A Spa-Mar, F GOL-Spa (sc), F WME-MAO, A Par-Bre, A Pic-Bre

Italia: [Joakim Spångberg]
A Pie-Ven, A Tun H, F ION-Gre (r-TYS), F Nap-ION

Russland: [Jon Sagberg]
F Swe-Den, A Fin-Swe, A Stp-Liv, A War-Sil, A Ukr SF Rum, F Rum S tyrkisk A Bul (btf)

Tyrkia: [Espen Kittelsen Sandvik]
F AEG SF EME-ION, F EME-ION, A Bul-Gre, A Con-Bul

Tyskland: [Inge Kristoffersen]
F BAL S engelsk F Nor-Swe (isb), F Den S engelsk F Nor-Swe (isb) (fj), A Hol-Kie, A Bur-Mun, A Ruh SA Bur-Mun

Østerrike: [Pål Kristen Hansen]
A Bud-Tri, A Tyr-Mun, A Boh SA Tyr-Mun, A Ser-Gre, F Alb-ADR

England:	Home, Bel, **+Hol**, Nor	(6)	Bygg: F Lvp
Frankrike:	Home, Por, Spa	(5)	
Italia:	Home, Tun	(4)	
Russland:	Home, **+Den**, Rum, Swe	(7)	Bygg: F Stp (sc)
Tyrkia:	Home, Bul	(4)	
Tyskland:	Home, **-Den**, **-Hol**	(3)	Riv: F BAL
Østerrike:	Home, Gre, Ser	(5)	

KUNNGJØRINGER 1991C:

Stp-Lon: Takket være kartsamlerklubbene, så endrer våre armeer kurs.

Stp-Vie: Vi takker for de nye hestene dere ga oss, og vil nok en gang unnskylde oss for forsinkelsen. Som plaster på såret, sender vi nok en arme inn i kampen. Dessuten regner vi med at flåten vår vil hjelpe til.

Stp-Ber: I følge våre avtaler skulle ikke dere blande dere opp i våre annekteringer samtidig som Østersjøen skulle være nøytral. Vi skulle få Sverige og Norge. Det virker ikke som dere har tenkt å holde disse avtalene. Derfor ble vi nødt til å starte forhandlinger med England. Dersom dere vil ha fred, så får dere kontakte oss. Når det gjelder BOOOOOOOOMen deres, så vil vi gjerne vite litt mer om hva det er. Vi er ikke rasister (som dere), vi vil ha mange raser i vår stat (særlig mange forskjellige Germanere).

Stp-Par: Vi visste at Franskmenn var dumme, men ikke at de var så ille.

Stp-Rom: Vi beklager våre noe frekke uttalelser, og håper dere vil tilgi oss.

Stp-Con: Dersom dere har fritidsproblemer, så kan dere godt supporte flåten vår i Romania.

Lon-Ber: Dessverre, men tsaren har lovet historiske kart, og svarte supplysentre. (Se også under diverse).

Lon-Stp: Vi har nå innført eksportforbud av kart til Russland.

Lon-Greenpeace Italy: Den britiske flåte har tatt mål av seg til å bli den mest miljøbevisste flåten i Europa. For å vise at vi mener alvor sender vi litt av flåten vår nedover til Middelhavet for å jage bort miljøsynderne.

Rom-Stp: Please, give us a hand down here.

Rom-Con: Do not make things more complicated !

Rom-Ber: The Italian Army orders 1000 trucks for transporting our SCUD-missiles.

Rom-Vie: I Hope I will get your support into Greece. Otherwise I'll have to reconsider my relations towards you.

Sicilian Scout Society-Manchester Youth Club: We recommend you youngsters to visit Notre Dame during your stay in Paris.

Volvo-Mercedes: This time you will get the blame !

Joakim Spångberg-Alla spelare i Reguljär dip. 1991c: Angående problemet med bristen på respons på era brev så vill jag härmed be om ursäkt för att jag inte svarat på de få brev som kommit. Jag kan tyvärr inte skylla på något annat än min egen slöhet, men jag lovar att från och med nu försöka svara på all kommunication från er. Är ni lite gladare nu ? :-)

GUNBOAT



Neste trekk er: **Høst 1907**

Den franske arme tok en knusende hevn over de italienske styrker. Samtlige soldater i den italienske armeen som var i Marseilles er nå utslettet og Marseilles er igjen på rette hender. Folk i Sevastopol jubler over at russiske soldater igjen er å se i gatene etter det tyrkiske vanstyret. De russiske soldatene likte tydeligvis ikke tysk øl og mat og er på vei hjem igjen.

England: [Hemmelig]
F NTS SF Edi-Yor, F ECH-Lon, F Edi-Yor

Frankrike: [Hemmelig]
F Por-MAO, F Lvp-Wal, A Bur-Mar, A Gas SA Bur-Mar

Italia: [Hemmelig]
A Ven-Pie, A Mar-Spa (fj), F GOL SA Mar-Spa, F Spa (sc)-MAO, F ION H, F Nap-Apu

Russland: [Hemmelig]
A Mos-Sev, A Ukr SA Mos-Sev, A Mun-Sil, F Stp (nc)-Nor

Tyrkia: [Hemmelig]
A Sev SA Bul-Rum (r-Arm), A Bul-Rum, F Rum-BLA, F AEG-Bul (sc), F EME-AEG, F Alb-ADR, A Gre H

Tyskland: [Hemmelig]
F Yor-Edi, A Bel H, A Ber-Mun, F BAL-Swe, F Nor-Stp (nc), F HOL-NTS

Østerrike: [Hemmelig]
F Tri-ADR, A Ser SA Vie-Tri, A Vie-Tri, A Bud SA Ser

England:	Edi, Lon, Swe	(3)	
Frankrike:	Bre, Lvp, Par, Por	(4)	
Italia:	Home, Mar, Spa, Tun	(6)	
Russland:	Mos, Mun, Stp, War	(4)	
Tyrkia:	Home, Bul, Gre, Rum, Sev	(7)	
Tyskland:	Bel, Ber, Den, Hol, Kie, Nor	(6)	
Østerrike:	Home, Ser	(4)	

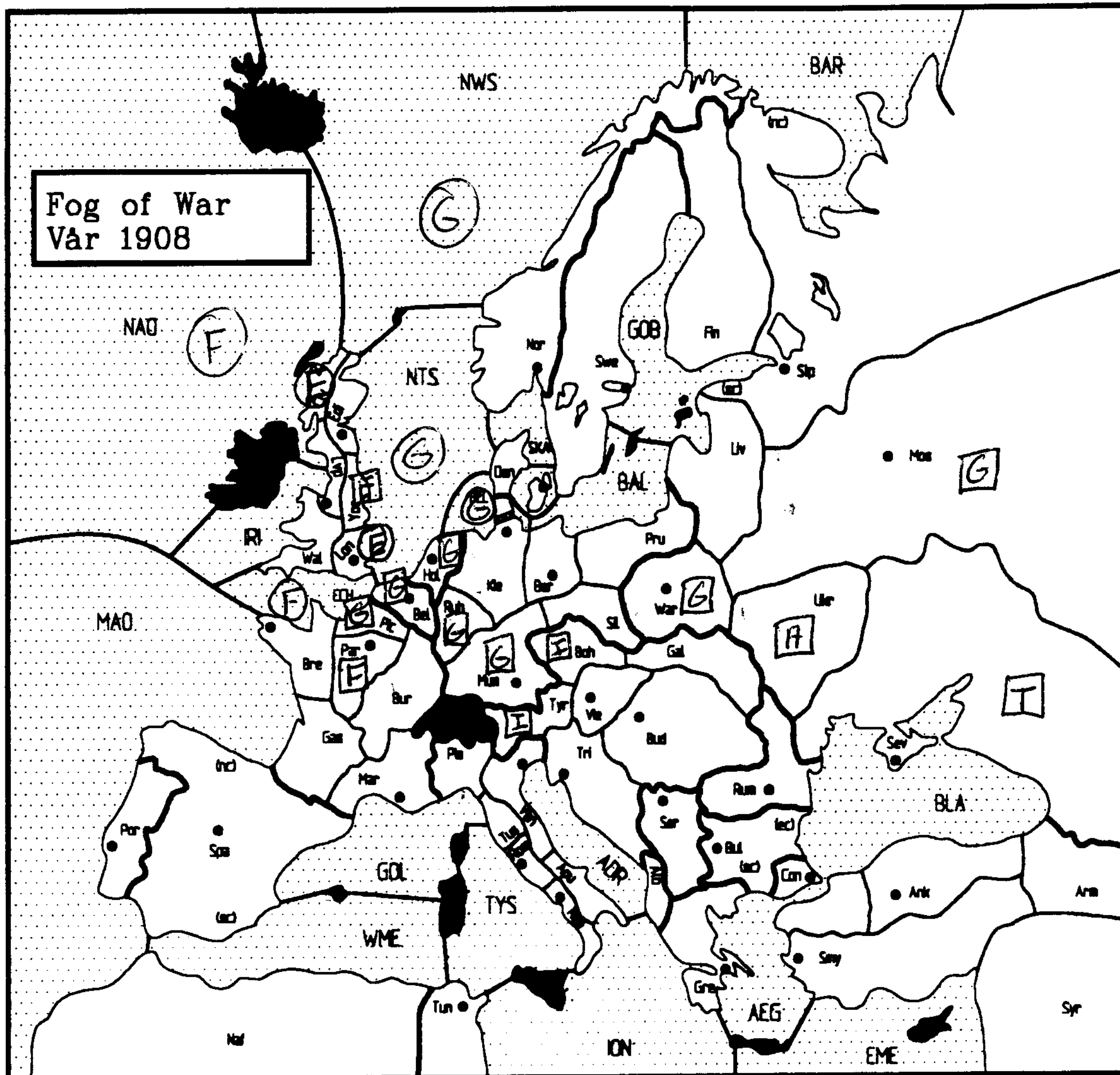
KUNNGJØRINGER GUNBOAT:

Alamalachmed-World: I am not attacking Italy from behind like the frenchmen are saying. I am just destroying Adolf and his ally Ivan. So if anyone wants to make some russian stew, feel free to join me. Germany has got a special invitation.

Alamalachmed-Mos: What do you think about that.

Flåte i Tri-Arme i Ven: Har du ikke lyst til å komme til Trieste for å få litt importert Sveitserost '

FOG OF WAR 



Neste trekk er: **Høst 1908**

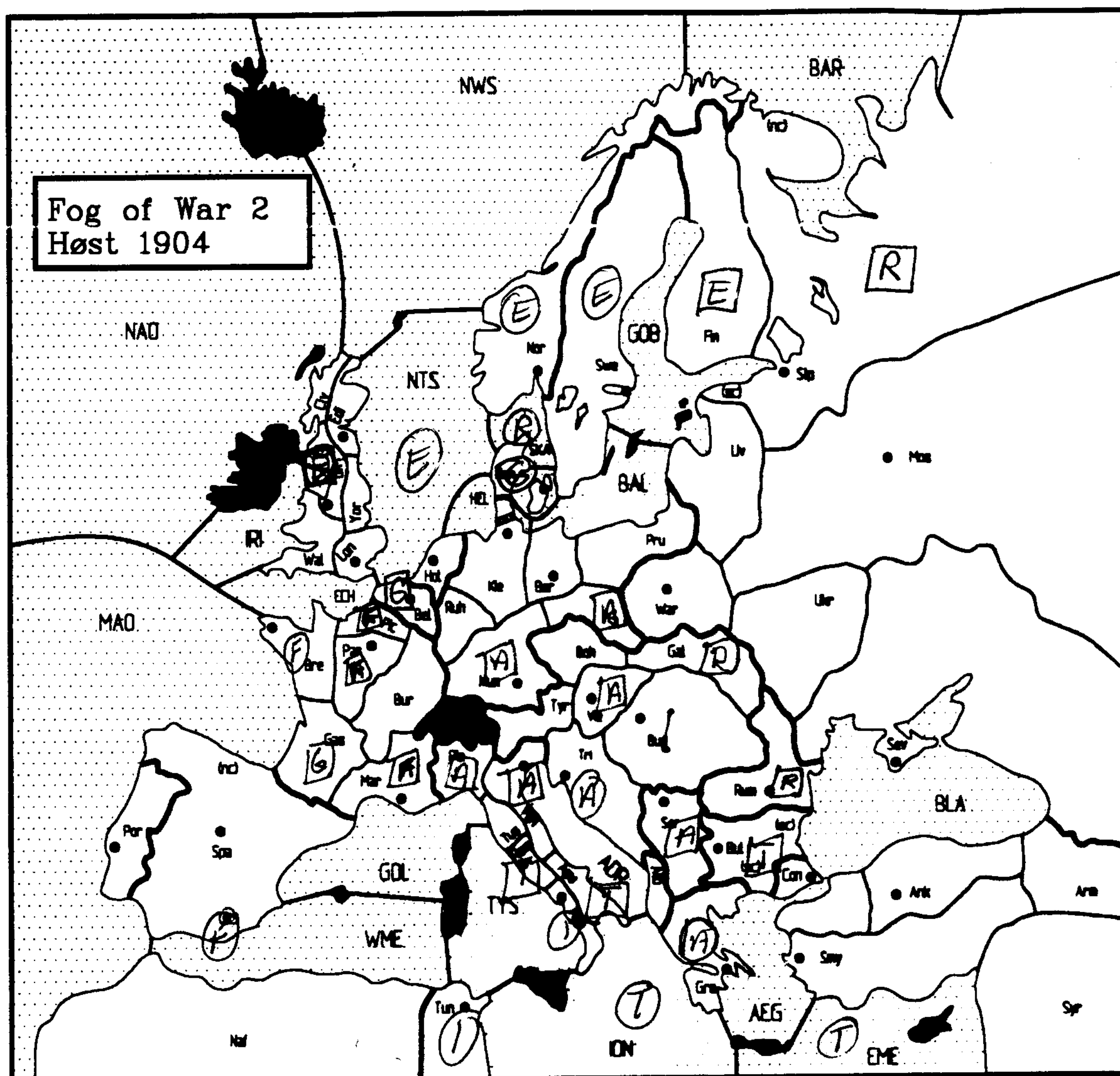
Land: Tyskland

Ordre: A Stp-Mos, A War SA Stp-Mos, F Nor-NWS, F NTS CA Den-Bel, A Den-Bel, A Hol SA Den-Bel, A Ruh SA Den-Bel, A Bur-Pic, F Hel SF NTS, A Mun SA Ruh,

Sentre: Home, Den, Hol, Nor, Swe, Mos, Stp, War (10)

KUNNGJØRINGER FOG OF WAR:

Vie-Rom: Vi anmoder om at Italia går til Aegean Sea for å bryte tyrkerens støtte til Hellas. Vi lover Italia Hellas etter at vi har gått ut til Bulgaria.



Neste trekk er: **Vår 1905**

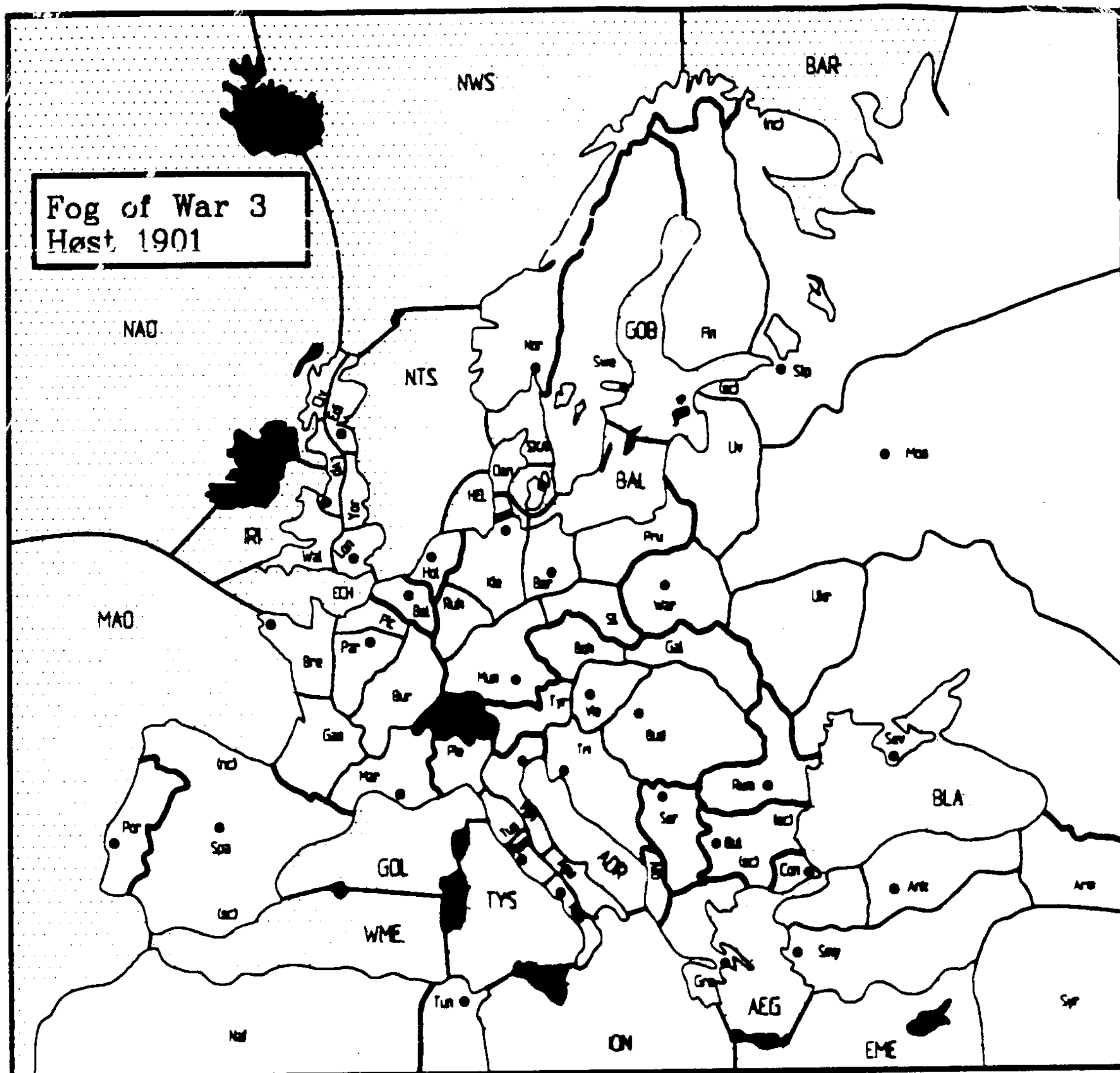
Land: England

Ordre: A Fin S F NWS-Nor, F Swe S F NWS-Nor, F NWS-Nor, F ECH-NTS

Sentre: Home, Nor, +Swe (5) Bygg: F Lvp

DE ULIKE LAND SPILLES AV

England:	[Trond Botnen]	**Frankrike:**	[Joakim Kosmo]
Italia:	[Anders Schrøder]	**Russland:**	[Jarl Eidsvåg]
Tyrkia:	[Øystein Flø]	**Tyskland:**	[Lars Roger Moe]
Østerrike:	[Kjetil Olsen]		



Neste trekk er: **Vår 1902**

Land:
Ordre:

Sentre:

DE ULIKE LAND SPILLES AV

England:	[Hans Thoresen]	**Frankrike:**	[Ingvar Kjøl]
Italia:	[Pål Graff]	**Russland:**	[Kalle Stengård]
Tyrkia:	[Inge Kristoffersen]	**Tyskland:**	[Heikki Holmås]
Østerrike:	[Halfdan Grangård]		

KUNNGJØRINGER FOG OF WAR 3:

Rom-Tri/Ber/Mos/Lon: Hjelp! Alle er jo paranoide! (Håper dere er fornøyde nå). Ellers liker vi ikke at det spres usanne rykter om våre planer.

Stør i Svartehavet-Mos: Vil dere være så vennlige å dempe motorduren på flåten deres. Vi kan ikke høre oss selv tenke engang!

Rys: Ut av Svarta Havet din turkiska hund !!

Russland (Tsar)-France: Jag hoppas jag kom i kontakt med dig innan 22/1. Brev ska komma.

Tsar-Franz Joseph: Är det inte nog med två kejsare och en tsar ??

Tsar-England: If there is a fleet in BAR then I will proclamate war, otherwise I will be friendly. You see I completely adore your country since I am able to write and speak your language (the food, however, is another story).

Tsar-Austria: Varför så ohövlig ? var lite diplomatisk artig istället om du vill ha fred.

Tsar-Con: Vi hoppas att få administrera Rum åt er. Vi föreslår at Black Sea töms på fartyg.

YOUNGSTOWN



Spill: **YOUNGSTOWN XIIIB**
Neste trekk er: **Høst 1907**

Ekstra ! Ekstra ! USA er i krig med Frankrike. Det helt overraskende angrepet ser ut til å ha lykkes totalt. Brest og Portugal ser nå ut til å bli innlemmet i det amerikanske imperium. De transvaalske styrker rykker ubønnhørlig nordover. Tyrkiske styrker er på offensiven i krigen mot India. Til gjengjeld har India definitivt avverget den kinesiske invasjonen. Et russisk snikangrep mot Ankara ser ut til å lykkes.

Australia: [Lars Roger Moe]
F Tasman Sea-Tasmania (r-Melbourne), F Great Australia Bight SF Tasman Sea-Tasmania, F Sydney-Tasman Sea, F Arafura Sea S amerikansk F Coral Sea-New Guinea (isb), F Java-Timor Sea, F Malay Sea H

Brasil: [Torbjørn Oksefjell]
F Tasmania S amerikansk F Mid Pacific Ocean-Tasman Sea, F South Atlantic Ocean-South Pacific Ocean, F Recife-Horse Latitudes, A Amazonas-Recife, A Colombia H, A Ivory Coast-French Sudan, F Gulf of Guinea SA Dahomey-Lagos, A Dahomey-Lagos, A Gold Coast SA Ivory Coast-French Sudan, F Cape Verde Basin SF Recife-Horse Latitudes

England: [Olav Marstokk]
F Glasgow-Norwegian Sea, F Edinburgh-North Sea, A York-London

Frankrike: [Kjartan Bergslid]
F Celebes Sea-Philippines (fj), F North Sea SF London-York, F London-York, A Belgium SA Dijon, A Dijon SA Switzerland, A Switzerland SA Marseilles-Milano, A Marseiles-Milano, F Rome SF Naples, F Naples SF Rome, F Casablanca-Western Mediterranean Sea, F Mauritania-Senegal, A Senegal-French Sudan, A Niger SA Senegal-French Sudan, A Tunisia-Sahara

India: [Hans Kristian Rognstad]
F Baghdad S russisk A Tasjkent-Iran (isb) (r-Persian Gulf), F Yemen-Red Sea (r-Arabia), F Madras SA Calcutta, A Calcutta SA Delhi-Nepal, A Delhi-Nepal, A Burma SA Shan-Kunming, A Shan-Kunming

Italia: [Jarl Eidsvåg]
Eliminert.

Japan: [Trond Botnen]
F Alaska H, F Bering Sea SF Alaska, F North-West Pacific Ocean SF Hawaii, F Hawaii SF Micronesia, F Micronesia SF New Guinea, F New Guinea SF Philippine Sea-Celebes Sea, F Philippine Sea-Celebes Sea, F Tokyo-Philippine Sea, F Sea of Japan H, F East China Sea CA Osaka-Philippines, A Osaka-Philippines, A Manchuria-Jakutsk

Kina: [Anders Schrøder]
A Johore-Thailand, F Gulf of Siam-Johore, A Nepal-Calcutta (fj), A Kunming SA Tibet-Burma, A Tibet-Burma, F Borneo S japansk F Philippine Sea-Celebes Sea, F Canton-South China Sea, A Jakutsk-Tasjkent, A Sinkiang SA Jakutsk-Tasjkent, A Lanchow-Paotou

Russland: [Fredrik Ørlyng]
A Kiev-Sevastopol, A Warsaw-Kiev, A Riga-Moscow, F Omsk SA Tasjkent-Jakutsk, A Tasjkent-Jakutsk (r-Afghanistan), F Sevastopol-Erzurum

Transvaal: [Per Arne Flø]
F Somaliland-Eritrea, F Durban-Cape of Good Hope, F West Indian Ocean-Arabian Sea, F East Indian Ocean-Great Australian Bight, F Cape Fria SA Leopoldville-Congo, A Leopoldville-Congo, A Katanga-Leopoldville, A Ubangi SA Leopoldville-Congo, A Basoko SA Kenya-Anglo Egyptian Sudan, A Uganda SA Kenya-Anglo Egyptian Sudan, A Kenya-Anglo Egyptian Sudan, A Abyssinia SA Kenya-Anglo Egyptian Sudan, F Mogadishu-Gulf of Aden

Tyrkia: [Joakim Kosmo]
A Romania-Serbia, F Black Sea-Romania, A Bulgaria SA Romania-Serbia, F Greece-Ionian Sea, A Egypt SA Anglo Egyptian Sudan, A Chad SA Anglo Egyptian Sudan, A Anglo Egyptian Sudan SA Chad (fj), F Red Sea SA Mecca-Yemen, A Mecca-Yemen, A Jerusalem-Baghdad, F Iran SA Jerusalem-Baghdad

Tyskland: [Sveinung Svea]
A St. Petersburg-Omsk, A Berlin-Kiel, A Munich SA Dresden-Prague, A Dresden-Prague, F Kiel-Holland, F Posen-Baltic Sea, F Denmark-Sweden

USA: [Øystein Flø]
A Vancouver-Alaska, F Seattle SF North East Pacific Ocean, F North East Pacific Ocean SF Panama-Mid Pacific Ocean, F Coral Sea SF Mid Pacific Ocean-Tasman Sea, F Mid Pacific Ocean-Tasman Sea, F Panama -Mid Pacific Ocean, F Caribbean Sea-Sargasso Sea, F Sargasso Sea-Mid Atlantic Ocean, F Azores SF Sargasso Sea-Mid Atlantic Ocean, A Fiji/Samoa H, F Irish Sea-English Channel, F North Atlantic Ocean-Irish Sea

Østerrike: [Espen Kittelsen Sandvik]
F Congo-Leopoldville (fj), A Gabon-Congo, A Kamerun-Lagos, A Equitorial Africa-Chad, F Taranto H, A Venice-Trieste, A Milan-Venice, A Prague-Vienna, A Lemberg-Cluj, A Cluj-Serbia

Australia:	Java, Melbourne, New Zealand, Perth, Sydney, Thailand	(6)	
Brasil:	Argentina, Bolivia, British Guiana, Colombia, French Guiana, Gold Coast, Ivory Coast, Peru, Recife, Rio de Janeiro, Tasmania	(11)	
England:	Edinburgh, Liverpool, Norway	(3)	
Frankrike:	Belgium, Brest, Casablanca, London, Marseilles, Niger, Naples, Paris, Portugal, Rome, Senegal, Spain, Switzerland, Tunisia	(14)	
India:	Baghdad, Burma, Calcutta, Ceylon, Delhi, Madras, Yemen	(7)	
Italia:		(0)	Eliminert. Nr 14

Japan:	Alaska, Formosa, Hawaii, Karafuto, Korea, Kyoto, Manchuria, New Guinea, Osaka, Philippines, Tokyo, Vladivostok	(12)	
Kina:	Borneo, Cambodia, Canton, Chungking, Johore, Outer Mongolia, Peking, Saigon, Sinkiang, Vietnam	(10)	
Russland:	Kiev, Moscow, Omsk, Sevastopol, Sweden, Warsaw	(6)	
Transvaal:	Abyssinia, Barotseland, Basoko, Cape Colony, Dar Es Salaam, Durban, Katanga, Kenya, Leopoldville, Madagaskar, Mogadishu, Pretoria, Rhodesia, Somaliland	(14)	
Tyrkia:	Ankara, Bulgaria, Constantinople, Cyrenaica, Egypt, Greece, Iran, Mekka, Rumania, Smyrna, Anglo Egyptian Sudan	(11)	
Tyskland:	Berlin, Denmark, Holland, Kiel, Munich, Posen,St. Petersburg	(7)	
USA:	Chicago, Cuba, Fiji/Samoa, Hispaniola, Ireland, Leeward Island, Mexico, New York, Nicaragua, Ottawa, San Francisco, Washington	(12)	
Østerrike:	Budapest, Cluj, Congo, Gabon, Kamerun, Lagos, Serbia, Trieste, Venice, Vienna	(10)	

STATUS FOR KANALENE:		**KONTROLL:**	**SPERRET:**
Don-Volga kanalen	Ikke bygd		
Kiel kanalen	Åpen	Tyskland	Nei
Marmara stredet	Åpen	Tyrkia	Nei
Panama kanalen	Åpen	USA	Nei
Suez kanalen	Åpen	Tyrkia	Nei
Hawaii		Japan	Alle enheter

EKSTRA HJEMMESUPPLYSENTER:

Brasil:	Bolivia
England:	Kamerun
Frankrike:	Niger
Italia:	Somaliland
Transvaal:	Barotseland
Tyrkia:	Egypt
Tyskland:	Kenya
USA:	Nicaragua
Østerrike:	Congo

KUNNGJØRINGER YOUNGSTOWN XIIIB:

Berlin-Peking: Deres hyldning og lykkeønskning til Fredrik den store er et stort enigma for oss i Berlin. De, An-ters, kan lovprise og takke deres hedenske guder for at vår store keiser Wilhelm II la ned veto og stoppet videreformidling til Moskva og Fredrik den lilles hoff. St. Petersburg er under tysk kommando og eventuelle brev og hilsener til Fredrik den lille kan ikke sendes via oss, da vi ikke vil være postbud for skitne kinesere. PS: Det var flaks for deg at brevet kom til oss. HAH! Sender lykkeønskninger til den som lurte dem trill rundt. HAH ! HAH ! Sieg Heil !!!

Delhi-Tokyo: Et veldig land ligger der ganske åpent for dine øyne.

Washington-Paris: Vi må tolke det slik at bruddet i de diplomatiske forbindelser betyr at det nåværende franske regimet ikke ønsker å opprettholde det gode samarbeid som til nå har bestått mellom våre to land. Vi håper likevel at kontakten i framtiden kan gjenopprettes, og at forbindelsen over Atlanterhavet kan bli enda bedre enn den har vært.

Washington-Tokyo: Om ikke kunngjøringen i Tokyo Dagblad (gjengitt i The Backstabber 9/91) var ekte så var den ihvertfall sann (jf. New Guinea) en egenskap som mange ekte kunngjøringer mangler.

An-Ters-Fredrik den puslete: Hils Tsar Paul Bakkovitsj den store.

An-Ters-Tokyo: Å utlove 2 millioner yen til den som trodde på Tokyo Dagblad er en stor risiko. Tenk hva England kan få utrettet med alle de pengene.

The Observer: USA's kongress behandler for tiden et forslag om at landet skal endre navn til USNA - United States of the North Atlantic. Så snart navneendringen er foretatt regner en med at det vil komme søknader fra Irland, Portugal og Spania om opptagelse i den nye unionen.

Tokyo Dagblad: Vår guddommelige og høyt respekterte keiser, solens sønn og nasjonens lys, har i sin visdom forbarmet seg over Manchuria og New Guinea og slik satt kraft og retning for Japans naturgitte og historisk nødvendige ekspansjon mot sør og vest. Folkets ungdom slutter helhjertet opp om denne politikken og vil ofre liv og blod for at den oppadgående sols flagg skal vaie over alle øyer og kystprovinser omkring Yellow Sea, East og South China Sea, Celebes Sea og Gulf of Siam.

Spill: YOUNGSTOWN XIV
Neste trekk er: **Høst 1901**

Australia: [Tore Godager]
F Melbourne-Tasman Sea, F Perth-Great Australian Bight, F Sydney-Coral Sea

Brasil: [Nina Rognstad]
F Rio de Janeiro-South Atlantic Ocean, A Belo Horizonte-Bolivia, A Recife-Mato Grosso

England: [Lars Roger Moe]
A Cairo-Cyrenaica, A Lagos-Niger, F British Guiana-Dutch Guiana, A Winnipeg-Vancouver, F Johore-Thailand (wc), F Ottawa H, F Edinburgh-Norwegian Sea, F London-North Sea, F Liverpool-North Atlantic Ocean

Frankrike: [Kalle Stengård]
F Brest-Mid Atlantic Ocean, A Paris-Dijon, A Marseilles-Spain, A Casablanca-Algeria, F Leeward Islands-Azores, F Saigon-Gulf of Siam

India: [Olav Marstokk]
A Calcutta-Burma, A Delhi-Afghanistan, F Madras-West Indian Ocean

Italia: [Ingvar Kjøl]
F Mogadishu-Kenya, F Rome-Tyrrhenian Sea, F Naples-Ionian Sea, A Venice-Milan, A Bologna-Venice

Japan: [Anders Færden]
F Kyoto-Sea of Japan, F Tokyo-North West Pacific Ocean, F Osaka-Philippine Sea

Kina: [Inge Kristoffersen]
F Canton-South China Sea, A Chungking-Kunming, A Peking-Manchuria

Russland: [Hans Thoresen]
F St. Petersburg (sc)-Gulf of Bothnia, A Moscow-St. Petersburg, A Warsaw-Konigsberg, A Kiev-Romania, F Sevastopol-Black Sea, A Omsk-Irkutsk, F Vladivostok-Korea

Sør-Afrika: [Trond Botnen]
A Pretoria-Rhodesia, A Durban-Mozambique, F Cape Town-Cape of Good Hope

Tyrkia: [Jarl Eidsvåg]

	F Ankara-Black Sea, F Baghdad-Iran, A Constantinople-Bulgaria, A Mecca-Arabia, A Smyrna-Constantinople
Tyskland:	[Stein Hammer]
	A Dar Es Salaam-Katanga, F Kiel-Denmark, A Berlin-Kiel, A Munich H, A Posen H
USA:	[Heikki Hoimås]
	F San Francisco-North East Pacific Ocean, F Washington-Sargasso-Sea, F New York-Quebec, A Chicago-Minneapolis
Østerrike:	[Pål Graff]
	F Trieste-Albania, A Budapest-Serbia, A Vienna H, A Klausenburg H, A Leopoldville-Angola

Australia:	Melbourne, Perth, Sydney	(3)	
Brasil:	Belo Horizonte, Recife, Rio de Janeiro	(3)	
England:	British Guiana, Cairo, Edinburgh, Johore, Lagos, Liverpool, London, Ottawa, Winnipeg	(9)	
Frankrike:	Brest, Casablanca, Leeward Island, Marseilles, Paris, Saigon	(6)	
India:	Calcutta, Delhi, Madras	(3)	
Italia:	Bologna, Mogadishu, Naples, Rome, Venice	(5)	
Japan:	Kyoto, Osaka, Tokyo	(3)	
Kina:	Canton, Chungking, Peking	(3)	
Russland:	Kiev, Moscow, Omsk, Sevastopol, St. Petersburg, Vladivostok, Warsaw	(7)	
Sør-Afrika:	Cape Town, Durban, Pretoria	(3)	
Tyrkia:	Ankara, Baghdad, Constantinople, Mecca, Smyrna	(5)	
Tyskland:	Berlin, Dar Es Salaam, Kiel, Munich, Posen	(5)	
USA:	Chicago, New York, San Francisco, Washington	(4)	
Østerrike:	Budapest, Klausenburg, Leopoldville, Trieste, Vienna	(5)	

STATUS FOR KANALENE:		**KONTROLL:**	**SPERRET:**
Volga-Donskoy kanalen	Ikke bygd		
Kiel kanalen	Åpen	Tyskland	Nei
Marmara stredet	Åpen	Tyrkia	Nei
Panama kanalen	Ikke bygd		
Suez kanalen	Åpen	England	Nei

EKSTRA HJEMMESUPPLYSENTER:

Ingen er erklært foreløpig.

KUNNGJØRINGER YOUNGSTOWN XIV:

Paris-Constantinople: Sorry for this no mail policy, things will be better soon.

Paris-London: Shall we try to convoy one army from St. Petersburg to Alaska in one move within ten years, or do you prefer war ??

Paris-St. Petersburg: Of course we can also try to do the trick (see Paris-London), but don't you think it is easier for you to walk to Alaska ??

Rio de Janeiro-World: Kvinne i villeste vikingtid var jeg, -derfra har jeg min herskertrang.

Peking-World: Vi takker alle for den kontakten som dere har opprettet, og håper at dere som ikke har tatt kontakt ennå, eller gitt tilbakemelding på mine henvendelser, snarest gjør dette.

Peking-Sydney: Takk for tilbakemelding.

Peking-St. Petersburg: Vi antar at den som tier, samtykker, og hvis vi ikke hører fra dere, så blir vi nødt til å handle ut fra instinkt.

Canberra-World: The new Prime-minister in Australia is now Michael Baldwin Bruce. Australia, Australia, we love you, amen.

Canberra-South Africa: ARE YOU A PUFTER ?

Canberra-England/France: You pigsnuffling troops have polluted my swimming pool. I expect to see those responsible in my office on tuesday.

Canberra-Brazil: I have seen the movie, and liked it. I hope we can reach an understanding when it comes to the South Pacific Ocean. Call our 24-hour service telephone if you have problems.

Canberra-China: I LIKE CHINESE, I LIKE CHINESE. THEY ONLY COME UP TO YOUR KNEES YET, THEY'RE ALWAYS FRIENDLY AND THEY'RE READY TO PLEASE.

Canberra-World: Vi har ikke lenger noe forsvarsdepartement. Alle fremtidge henvendelser bes sendt til det nye angrepsdepartementet.

France-All: To honor Christopher Columbus a french fleet today started from Leeward Island to discover new worlds (and supply senters).

France-Italy: I have tried to reach you by the phone several times.

New York Times: Den vestlige verden ser med overraskelse på den indiske overtakelsen av Burma. Dette er et klart brudd på de foreliggende traktatene som gjelder for Østen. Den vestlige verden oppfordrer til motstand mot den indiske regjering.

The Times: The Chinese government has now officially admitted Manchuria into the Chinese Empire, and to establish peace in the region, an army has been dispensed there.

ARAB-DIPLOMACY

DESERT SHIELD: START